



Замки

безумного короля Любвица

ДОПОЛНЕНИЯ



beziergames
THE NEW CLASSICS

Состав игры



45 новых жетонов маленьких помещений
(по 9 каждой площади)



30 новых жетонов больших помещений
(по 6 каждой площади)



11 новых благодарностей
короля

◆ Лебеди



40 дисков лебедей

◆ Королевские указы



13 новых карт
бонусов



58 карт
королевских указов

◆ Оглавление

Состав игры	2
Подготовка к игре	4
Описание раунда	7
5 игроков	9
Башни	10
Рвы	11
Тайные переходы	15
Лебеди	17
Реновации	18
Королевские указы	23
Благодарности короля	28
Карты бонусов	29
Памятка	30

5 игроков



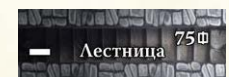
1 фишка лебедя



5 памяток



1 жетон
фойе



1 жетон
лестницы



2 жетона галерей

◆ 325 Башни



8 жетонов башен в 325 ⚔



5 карт помещений

◆ □ Рвы



5 жетонов барбаканов



10 жетонов ровов

◆ Тайные переходы



15 тайных переходов
(по 5 каждого вида)

◆ Реновации



60 жетонов реноваций
(по 6 каждой площади)

Игра с дополнениями

В этой коробке вы найдёте несколько дополнений для игры «Замки безумного короля Людвига». Вы можете добавить их в **любом сочетании** (за исключением дополнения «5 игроков», которое не используется без дополнения «Башни»).

Следующие три раздела (с. 4—9) описывают изменения в **подготовке к игре, процессе раунда и финальном подсчёте ПО** при игре с дополнениями. Каждое изменение отмечено символом соответствующего **дополнения**. Если вы не используете те или иные дополнения, игнорируйте изменения, отмеченные их символами.

◆ Первая подготовка к игре

Впервые добавляя дополнения к базовой игре, смешайте **все новые карты бонусов, благодарности короля и жетоны помещений** с соответствующими базовыми компонентами.

Для большинства этих компонентов не требуется конкретное дополнение. Во время игры вы можете **сбрасывать** и сразу же заменять благодарности короля и карты бонусов, относящиеся к неиспользуемым дополнениям (см. с. 4—9).



Подготовка к игре с дополнениями

1 Поместите **поле озера** с краю стола.

Примечание. Если вы играете с хотя бы 1 дополнением, используйте сторону для дополнений (показана на рисунке).

2 Перемешайте колоду **карт бонусов** и поместите её на поле лицевой стороной вниз.

3А Сложите **монеты** в банк рядом с полем так, чтобы до них могли дотянуться все игроки.

Лебеди (3Б). Положите все диски лебедей на изображение озера на поле. Переверните их лицевой стороной вниз и перемешайте.

4А Перемешайте **благодарности короля** лицевой стороной вниз. Переверните и положите на поле лицевой стороной вверх **по 1 благодарности за игрока**. Верните оставшиеся благодарности в коробку.

325 Башни (4Б). Перед тем как вернуть оставшиеся благодарности в коробку, отсчитайте 24 благодарности и сложите их в одну стопку лицевой стороной вниз на поле. Затем верните оставшиеся в коробку.

5 Перемешайте **карты помещений**. Возьмите **11 карт за игрока** и сложите их в колоду помещений на поле лицевой стороной вниз. Верните оставшиеся карты в коробку.

325 Башни. Перед тем как отсчитывать карты, замешайте **5 карт помещений с башнями** (в 325 Ф) к другим картам помещений.

Реновации. Вместо того чтобы отсчитывать 11 карт за игрока, отсчитайте суммарное количество используемых карт в зависимости от числа игроков.

ИГРОКИ	2	3	4	5
КАРТЫ ПОМЕЩЕНИЙ	17	23	29	35

6А Отсчитайте в зависимости от числа игроков нужное количество **жетонов галерей, лестниц и помещений** каждой **площади**. Положите их 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).

325 Башни (6Б). Отсчитайте нужное количество **жетонов башен** в зависимости от числа игроков. Положите их стопкой на поле лицевой стороной вниз.

Рвы (6В). Отсчитайте нужное количество **жетонов рвов** в зависимости от числа игроков. Положите их стопкой справа от поля лицевой стороной вниз.

Реновации (6Г). Перемешайте **стопки жетонов реноваций** каждой площади и сложите их в предназначенный для них органайзер рядом с полем.



325 Примечание. Играя впятером, вы обязаны использовать дополнение «Башни».

ИГРОКИ	2	3	4	5
БОЛЬШИЕ ПОМЕЩЕНИЯ (350–600 Ф) и лестницы	4	5	6	7
325 БАШНИ (325 Ф)	5	6	7	8
МАЛЕНЬКИЕ ПОМЕЩЕНИЯ (100–300 Ф) и галереи	5	7	9	11
РВЫ	5	7	9	10



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).

5 игроков (7В). Откройте 8 жетонов помещений и положите «лишнее» помещение на клетку «15 000».

Реновации (7Г). Возьмите 1 **жетон реновации** соответствующей площади за каждую открытую карту помещения. Положите реновации лицевой стороной вверх рядом с жетонами помещений на рынке. Стоимость реноваций не определяется рынком, поэтому их очередность не имеет значения. В игре нет жетонов реноваций для башен.

Примечание (8). На рисунке показан пример подготовки к игре впятером.

ИГРОКИ	ОТКРЫТЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ	РЫНОК							НЕИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ЦЕНЫ	ОТКРЫТЫЕ РЕНОВАЦИИ
		15000	10000	8000	6000	4000	2000	1000		
2 🦢	5	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	❌	❌	1000 и 2000	5
3 🦢	6	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	❌	1000	6
4 🦢	7	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	Нет	7
5 🦢	8	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	⬜	Нет	8



◆ Подготовка игроков

1A Каждый игрок получает жетон фойе, фишку лебеда того же цвета, памятку и 15 000 марок. Каждый выбирает желаемую сторону (с 3 или 4 входами) для своего жетона фойе.

▣ **Рвы** 1B. Каждый игрок получает **жетон барбакана** и прикладывает к нему свой **жетон фойе**. Если у фойе 3 входа, вы можете повернуть его на 90°, 180° или 270°. Обратите внимание, что ваш ров не станет готовым, если вы не соедините вход фойе с входом жетона барбакана. *Играя с дополнением «Рвы», каждый обязан начать партию с жетоном барбакана, даже если не планирует покупать жетоны рвов.*

✖ **Тайные переходы** 1B. Каждый игрок получает набор из **3 тайных переходов** (по 1 каждого вида).

2 Случайным образом выберите **главного строителя** и вручите ему соответствующую фишку.

3 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.

📜 **Королевские указы** 4. Перемешайте колоду королевских указов. Участник, сидящий **справа** от главного строителя, берёт из неё количество карт, **превышающее число игроков на 2**. Он тайно выбирает себе **1 указ** и передаёт остальные соседу **справа (против часовой стрелки)**. Игроки продолжают выбирать и передавать карты, пока у **каждого** не будет 1 указ. Таким образом, **главный строитель** получает 3 указа на выбор. Выбрав себе один, он возвращает остальные под колоду указов **лицевой стороной вниз**. Затем игроки одновременно **открывают** выбранные указы и кладут их перед собой **лицевой стороной вверх**.

Примечание. Освоившись в игре, вы можете убрать определённые королевские указы в коробку перед подготовкой к партии.

5 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.

6 Главный строитель начинает **первый раунд** с этапа оценки помещений (см. с. 7).

Игровой раунд с дополнениями

Каждый раунд состоит из 5 этапов.

◆ Этап 1. Появление новых помещений

Главный строитель заполняет все **пустые клетки** рынка, открывая карты помещений из колоды. (Пропустите этот этап в первом раунде.)

Реновации. Также главный строитель открывает новые **жетоны реноваций** взамен купленных (см. с. 20).

Лебеди. Положите 1 случайный **диск лебедя** лицевой стороной вверх на каждый добавленный жетон помещения и реновации с символом лебедя (см. с. 17).

◆ Этап 2. Оценка помещений

Главный строитель может поменять **цены** любых жетонов помещений, перераспределив их между клетками рынка.

◆ Этап 3. Покупка жетонов

Начиная с игрока, сидящего слева от главного строителя, и далее по часовой стрелке, каждый участник делает ход: либо **покупает 1 жетон**, либо **пасует и получает 5000 марок**.

Лебеди. В любой момент своего хода вы можете продать **не более 5 ваших дисков лебедей**, чтобы получить **монеты** (см. с. 17).

Рвы. Покупая жетон, вы можете купить жетон рва за **5000 марок** (см. с. 11).

Реновации. Покупая жетон, вы можете купить открытый жетон реновации за **5000 марок** (см. с. 18).

Тайные переходы. Купив и выложив жетон (включая жетон реновации, но не рва), вы можете разместить любое количество ваших тайных переходов, которые соединят его с уже выложенными жетонами (см. с. 15).

◆ Этап 4. Добавление монет

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

◆ Этап 5. Смена главного строителя

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



◆ Подсчёт ПО и поощрения за готовность

Выложив в замок новый жетон (жетон помещения, башни, реновации, рва, лестницы или галереи), пройдите описанные ниже этапы, чтобы немедленно получить ПО, награды, штрафы и поощрения за готовность.

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.

3. Награды/штрафы других жетонов

Если новый жетон активирует награды и/или штрафы других жетонов в вашем замке, получите и/или потеряйте указанные ПО.

4. Поощрения за готовность

Если после размещения нового жетона 1 или несколько жетонов становятся готовыми (все их входы соединены) либо становится готовым ров (выложен 3-й жетон рва, см. с. 11), каждый из них приносит поощрение за готовность.


◆ Награды и штрафы жетонов


1. Награда за соединение

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

2. Штраф за соседство

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

3.  **Множитель тайного перехода (дополнение «Тайные переходы»)**
Если 2 жетона соединены **тайным переходом**, удвойте все награды за соединение между ними (см. с. 15—16).

4.  **Награда жетонов рвов (дополнение «Рвы»)**

Получите ПО за каждый жетон указанного типа помещения **во всём** вашем замке (см. с. 11).

5. **Награда подвальных помещений**
Получите ПО за каждый жетон указанного типа помещения **во всём** вашем замке.





Финальный подсчёт ПО с дополнениями

Играя с дополнениями, получайте финальные ПО в следующем порядке:

1. Пустые стопки.
2. Наборы лебедей (с. 17).
3. Королевские указы (с. 23).
4. Благодарности короля.
5. Карты бонусов.
6. Благодарности за башни (с. 10).
7. Оставшиеся монеты.

Примечание. Некоторые королевские указы активируются на других этапах финального подсчёта. См. описание королевских указов на с. 23–27.

5 игроков

В состав этого дополнения входят компоненты для 5-го игрока. На обороте поля озера учтено количество карт и жетонов, необходимое при игре впятером.

Играя впятером, **вы обязаны использовать дополнение «Башни»** (см. ниже). Все остальные дополнения добавляются по желанию.

◆ Рынок при игре впятером

Оценивая помещения при игре впятером, главный строитель всегда кладёт **2 жетона помещений** на клетку «15 000» и по 1 жетону помещения на каждую другую клетку.

ИГРОКИ

5

ОТКРЫТЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

8

РЫНОК



◆ Башни

325 Примечание. Играя впятером, вы **обязаны** использовать дополнение «Башни». При игре любым другим составом добавляйте его по желанию.

Башни появляются на рынке благодаря колоде помещений и оцениваются главным строителем так же, как и другие жетоны помещений. На каждой башне указан **тип помещения** и обычно **награда** или **штраф** в зависимости от этого типа. **Жетоны башен считаются жетонами помещений указанных на них типов**, когда вы их покупаете, забираете и выкладываете, получаете за них ПО, награды и штрафы и взаимодействуете со стопками жетонов.

Если ваша башня становится **готовой**, получите в любом порядке **поощрение за готовность** помещения её типа и **поощрение за готовность башни**.

Поощрение за готовность башни

Тайно посмотрите **3 благодарности короля** из лежащей **лицевой стороной вниз** стопки. Выберите себе **1 благодарность** и положите перед собой **лицевой стороной вниз**. Это ваша личная **благодарность за башню**, и в конце игры она принесёт вам ПО. Уберите 2 оставшиеся благодарности в **сброс благодарностей короля** на поле **лицевой стороной вниз** (не возвращайте их в стопку). Вы можете в любой момент смотреть ваши личные благодарности короля.

Финальный подсчёт ПО

В конце игры башни приносят ПО следующим образом:

- Башни **считаются жетонами помещений** для всех подсчётов, включая получение ПО за благодарности короля, карты бонусов, королевские указы и пустые стопки.
- После получения ПО за **карты бонусов** игроки открывают лежащие перед ними **лицевой стороной вниз** личные **благодарности короля за башни** и получают за них ПО.
- Лишь **владелец личной благодарности короля** получает за неё ПО. Количество ПО определяется по обычным правилам в зависимости от места, занятого этим игроком в указанной категории. Как и в случае с общими благодарностями короля, чтобы получить хоть сколько-нибудь ПО за личную благодарность, у игрока должен быть как минимум 1 нужный объект.

Пример

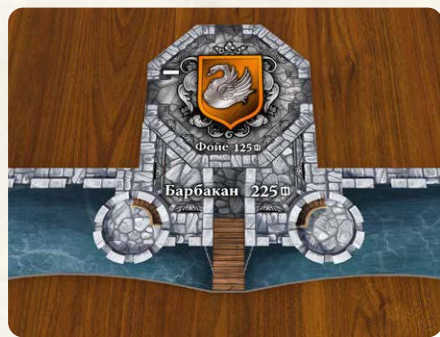
				
	ИГРОКИ	РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ	ПОЛУЧАЕМЫЕ ПО	
КРАСНЫЙ ИГРОК	4	 НИЧЬЯ ЗА ПЕРВОЕ МЕСТО	6 ПО	
ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	4		0 ПО	
СИНИЙ ИГРОК	1		0 ПО	

У Красного игрока 1 готовая башня. В конце партии он открывает свою лежащую **лицевой стороной вниз** благодарность короля за эту башню — она награждает за **наибольшее число развлекательных помещений**. Игрок подсчитывает их в каждом замке, и оказывается, что у него и у Зелёного игрока их по 4, а у Синего — 1. Красный игрок получает **6 ПО** (результат деления наград за 1-е и 2-е место), остальные же игроки **не получают ПО** за эту благодарность короля.

Рвы

◆ Ваш барбакан

При игре со рвами ваши жетоны фойе и барбакана становятся **барбаканом**. Он считается **1 жетоном помещения** для любых игровых эффектов. Барбакан — это коридор с суммарной площадью 350 Φ . Как и у фойе, у него есть **3 или 4 входа**. Одним из них может быть **подъёмный мост** через ров (см. «Подъёмный мост и замковый сад» на с. 14).



◆ Покупка жетона рва

Всякий раз, покупая жетон, вы можете купить жетон рва (по аналогии с галереей или лестницей). Каждый жетон рва стоит **5000 марок**.

Купив жетон рва, немедленно откройте **1 карту помещения** из колоды и положите её в **стопку сброса карт помещений** (не добавляйте на рынок новое помещение). Если на колоде лежат жетоны помещений (добавленные поощрением за готовность спального помещения), то вместо открытия карты уберите в коробку верхний из этих жетонов.

Если, купив жетон рва, вы сбрасываете **последнюю карту помещения** из колоды, игра заканчивается в конце **текущего раунда**.

◆ Размещение жетонов рвов

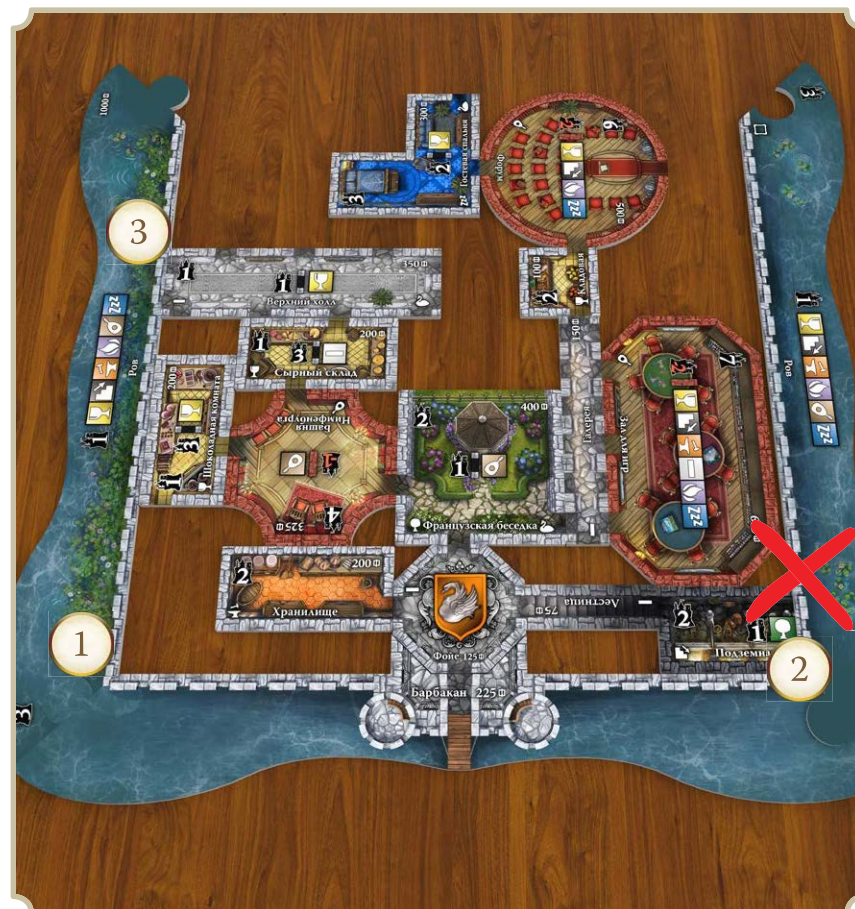
Купив жетон рва, немедленно выложите его в ваш замок и получите ПО, награды и возможное поощрение за готовность, как за обычный жетон. На него действуют все правила размещения жетонов, а также дополнительные правила с рисунка справа.

◆ ПО за жетоны рвов

Выложив жетон рва, **подсчитайте** за него ПО по аналогии с обычными жетонами. Каждый жетон рва приносит **величину ПО**, равную **3 ПО**, а также **награду в 1 ПО** за каждое помещение в вашем замке, **за исключением** коридоров и наружных помещений.

Примечание. Подобно подвальным помещениям, жетонам рвов не нужно соединяться или соседствовать с другими жетонами для получения за них награды. Не забывайте получать награду ваших жетонов рвов всякий раз, когда выкладываете новое помещение (за исключением коридора и наружного помещения).

Размещение жетонов рвов



1. Вы обязаны соединять каждый новый жетон рва с барбаканом и/или другим уже выложенным жетоном рва.
2. Жетоны рвов **не** могут накладываться ни на какие жетоны, и никакие жетоны **не** могут накладываться на жетоны рвов.

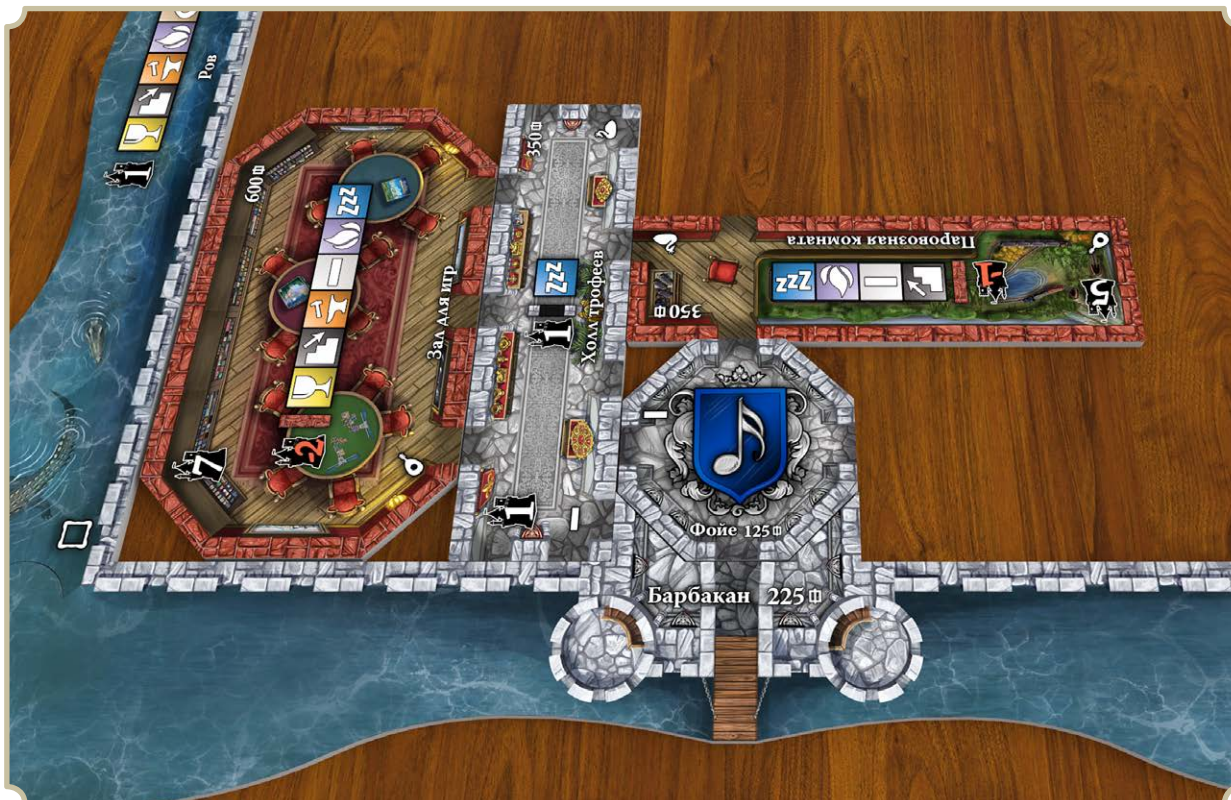
Примечание. В зависимости от того, как вы строите замок, у вас может не получиться готовый ров.

3. Жетон рва **может** перекрывать входы других жетонов. Вход, перекрытый жетоном рва, **не** считается соединённым. Жетон с одним или несколькими входами, перекрытыми жетоном рва, **не** станет готовым.

Штраф развлекательных помещений

Жетоны рвов не активируют штрафы соседних развлекательных помещений. Внутренняя часть стены барбакана (включая фойе) считается коридором и активирует штраф за соседство с развлекательным помещением, если оно даёт штраф за коридоры. Однако стена барбакана, идущая вдоль воды, не активирует этот штраф.

На рисунке справа «Зал для игр» принёс штраф за соседство с «Холлом трофеев» (–2 ПО), но не принёс штраф за соседство с жетоном рва и с идущей вдоль воды стеной барбакана. «Паровозная комната» принесла штраф за соседство с барбаканом (–1 ПО) и за соседство с «Холлом трофеев» (ещё –1 ПО).



◆ Готовность рва

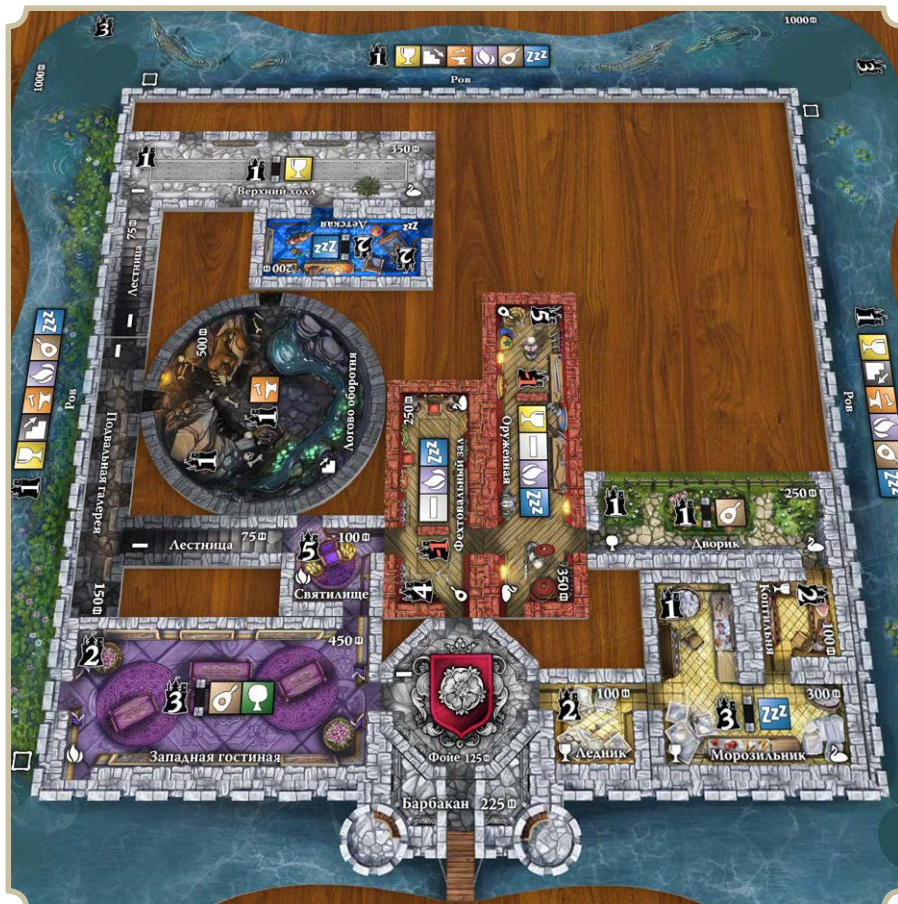
Ров готов, если вы окружаете замок **3 жетонами рвов и барбаканом**. Ваш ров не станет готовым, если вход жетона барбакана перекрыт стеной жетона фойе. Когда ваш ров становится готовым, вы получаете следующее поощрение за готовность:

- Тайно посмотрите **1 любую стопку жетонов помещений** (не реноваций, не лестниц и не галерей). Вы можете выбрать из неё **1 жетон** и **бесплатно выложить** его в свой замок. Перемешайте стопку оставшихся жетонов и верните её на поле озера. *Следуйте всем обычным правилам размещения этого жетона, подсчёта ПО и получения поощрений за готовность.*
- Если ваш ров готов, вы больше **не** можете покупать новые жетоны рвов. Это означает, что за игру вы выложите **не более 3** жетонов рвов.

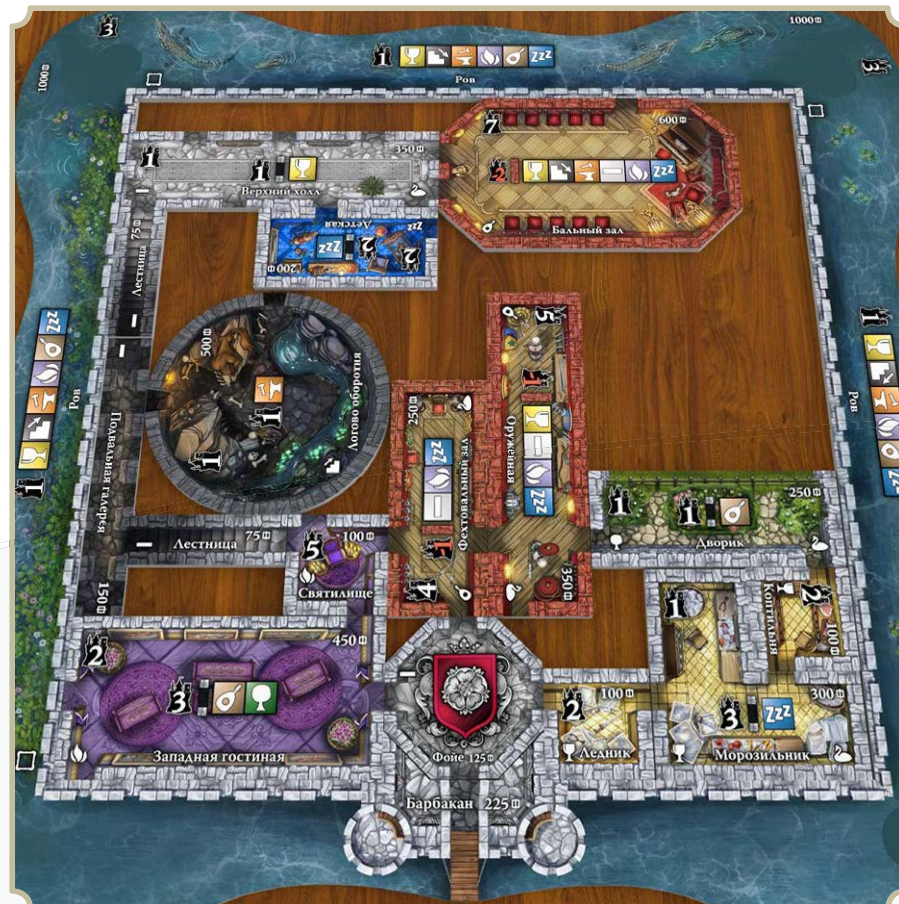
Примечание. В игре всегда участвует меньше жетонов рвов, чем нужно для того, чтобы в каждом замке получился готовый ров.

Лебеди. Получив поощрение за готовность рва и выбрав помещение с символом лебедя, возьмите себе 1 случайный диск лебедя с поля озера.

Пример



Красный игрок покупает 3-й жетон рва за 5000 марок и выкладывает его — теперь его ров готов. Игрок получает 3 ПО, а также ещё 9 ПО за помещения в замке.



В качестве поощрения за готовность игрок смотрит стопку жетонов помещений в 600 \square и бесплатно выкладывает «Бальный зал». Он получает 7 ПО минус 2 ПО за соседний коридор. Также каждый жетон рва приносит награду в 1 ПО за новое развлекательное помещение, итого игрок получает 8 ПО.

Примечание. Красный игрок **не** получает поощрение за готовность «Бального зала», поскольку один из его входов перекрыт рвом.


◆ Подъёмный мост и замковый сад

Подъёмный мост через ров считается одним из входов в ваш барбакан. Его можно соединить с другим жетоном, однако единственные жетоны, которые не запрещается выкладывать «снаружи» рва, — это **наружные помещения**. Все они называются **замковым садом**.

Если у вашего фойе 3 входа, его стена может перекрывать вход жетона барбакана (когда все 3 входа фойе направлены внутрь замка). В этом случае вы не сможете создать замковый сад, а барбакан станет готов, когда вы соедините 3 входа фойе. Если при подготовке к игре вы соединили 1 из 3 входов жетона фойе со входом жетона барбакана или у вашего жетона фойе 4 входа, барбакан станет готов, когда вы соедините все входы фойе с жетонами «внутри» замка, а подъёмный мост — с каким-либо жетоном в замковом саду.

Выкладывая наружное помещение в замковый сад, соблюдайте следующие правила:

- Каждое наружное помещение в замковом саду должно соединяться либо с **подъёмным мостом**, либо с другим **наружным помещением** замкового сада.
- **Огороженный край** наружных помещений в замковом саду **не** может соприкасаться с другими жетонами, включая жетоны рвов.
- Чтобы сделать **ров готовым**, вы должны убедиться, что в замковом саду есть хотя бы **1 внешний вход**. (Если ваш ров **не** готов, вы можете перекрыть входы замкового сада при условии, что где-то внутри замка есть внешние входы.)
- Наружные помещения из замкового сада **не** могут соединяться с жетонами, находящимися внутри замка, **за исключением** барбакана.

 **Примечание.** Вы по-прежнему можете выкладывать наружные помещения внутри замка.

Финальный подсчёт ПО

В конце игры жетоны рвов приносят ПО следующим образом:

- Если стопка жетонов рвов **пуста**, каждый игрок получает **2 ПО** за каждый свой **жетон рва** в качестве **ПО за пустую стопку**. Жетон барбакана их не приносит.
- Жетоны рвов **не** считаются жетонами и помещениями для благодарностей короля, карт бонусов и королевских указов, если об этом не сказано особо. Барбакан по-прежнему считается коридором.
- Жетоны рвов **учитываются** при подсчёте **суммарной площади** вашего замка. Площадь каждого жетона рва равна **1000 ф** , а барбакана — **350 ф** .
- Стены жетонов рвов могут стать частью внутренних дворов, за которые дают ПО определённая карта королевского указа, благодарность короля и карта бонуса.



x2

Тайные переходы

У каждого игрока есть **3 тайных перехода**, которые он может выложить в течение партии. Выложенный тайный переход **нельзя** перемещать. Если у вас **не осталось** тайных переходов, вы уже не разместите новые.

◆ Размещение тайных переходов

Всякий раз, выкладывая какой-либо жетон, вы **также** можете **бесплатно** выложить любое количество ваших тайных переходов. Они подчиняются обычным правилам размещения жетонов с учётом следующего:

1. Вы должны положить тайный переход **одним концом** поверх **входа** жетона, который вы **только что** разместили, и другим концом поверх входа жетона, уже **находящегося** в вашем замке.

x2

Примечание. Вы **не** можете выкладывать тайные переходы так, чтобы у них получились несоединённые или перекрытые входы.

2. Тайный переход должен **накладываться** на жетоны в местах их **входов**, однако остальная его часть не может накладываться на жетоны.
3. **Нельзя** выложить тайный переход, если он соединит два жетона, которые **уже соединяются** друг с другом. Однако вы можете выложить короткий тайный переход, который **заменит** обычное соединение входов между 2 жетонами (см. с. 16).
4. Вы **можете** использовать тайный переход для выполнения условия о том, что хотя бы **1 вход** нового жетона должен соединиться с входом уже выложенного жетона.
5. **Нельзя** соединять один тайный переход с другим.

6. Вы **не** можете выложить тайный переход по соседству с огороженным краем **наружного помещения**.
7. Вы **не** можете использовать тайный переход для соединения надземного жетона с подвальным.



Рвы. Нельзя выкладывать тайные переходы в **замковый сад**.



◆ ПО за тайные переходы

Жетоны с соединяющим их тайным переходом считаются **соединёнными** и приносят **двойную (x2) награду за соединение** друг с другом. При этом жетоны с соединяющим их тайным переходом считаются **соседними**, только если **соприкасаются** где-то вне тайного перехода. Это означает, что вы можете использовать тайный переход для соединения развлекательного помещения с другим жетоном **без активации штрафа за соседство** (тайный переход приглушает звуки, доносящиеся из соседнего помещения).

Поощрение за готовность жилого помещения

Когда у вас становится готово жилое помещение и вы снова получаете за него ПО и награды, все соединённые с ним тайные переходы **удваивают** награду за соединение.



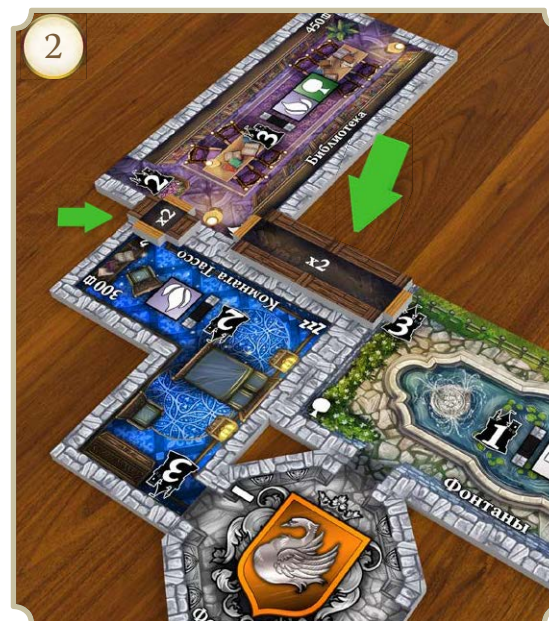
Финальный подсчёт ПО

В конце игры тайные переходы приносят ПО следующим образом:

- Тайные переходы **не** считаются жетонами и помещениями для благодарностей короля, карт бонусов и королевских указов.
- Тайные переходы **не** учитываются при подсчёте **суммарной площади** замка.
- Тайные переходы **можно** использовать для создания внутренних дворов.

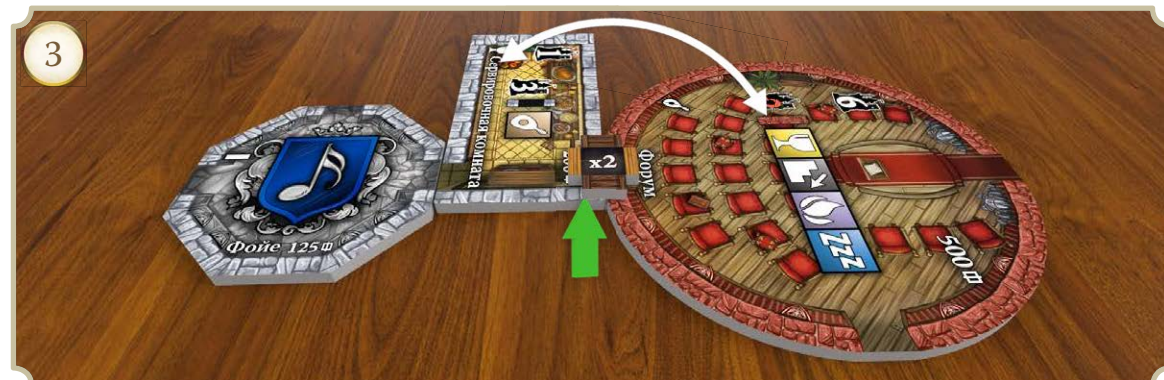


Зелёный игрок выкладывает «Фехтовальный зал» по соседству с «Художественной мастерской» и использует короткий тайный переход, чтобы удвоить награду за соединение. Увы, помещения так и остались соседними, поэтому игрок не избежит штрафа «Фехтовального зала». Он получает 4 ПО за сам «Фехтовальный зал», 6 ПО в качестве удвоенной награды за соединение и -1 ПО в качестве штрафа за соседство, всего $4 + 6 - 1 = 9$ ПО.



Оранжевый игрок выкладывает «Библиотеку» и использует 2 тайных перехода, чтобы соединить её с «Фонтанами» и «Комнатой Тассо».

Сама «Библиотека» приносит 2 ПО. Тайный переход к «Фонтанам» удваивает награду за соединение между ними и «Библиотекой», принося 6 ПО. Тайный переход к «Комнате Тассо» также удваивает награду, что даёт игроку ещё 4 ПО. Всего он получает $2 + 6 + 4 = 12$ ПО.



Синий игрок соединяет «Сервировочную комнату» с «Форумом». Такое соединение должно отнять 2 ПО в качестве штрафа за соседство, однако игрок решает накрыть его коротким тайным переходом. Два помещения не соприкасаются в других местах, а значит, не считаются соседними.

Игрок получает удвоенную награду «Сервировочной комнаты» за соединение и **не** получает штраф «Форума» за соседство.

◆ Жетоны с символом лебедя

Жетоны помещений и реноваций площадью 250—400 м^2 помечены **символом лебедя** в правом нижнем углу. Всякий раз, когда игрок открывает новое помещение или реновацию с символом лебедя, он обязан взять **1 случайный диск лебедя** с поля озера и положить его **лицевой стороной вверх** на открывшийся жетон.

Всякий раз, забирая жетон с диском лебедя, кладите этот диск к своим монетам. Ваши диски — **открытая информация**, поэтому храните их лицевой стороной вверх.

◆ Продажа лебедей

В любой момент вашего хода вы можете продать **не более 5 своих дисков лебедей** и получить монеты по таблице справа. Вы можете продать **любое сочетание** дисков (одного или разных цветов). Сумма монет, которую вы получаете, зависит **только** от **общего количества** продаваемых дисков лебедей.

ЧИСЛО ЛЕБЕДЕЙ	МОНЕТЫ
1	1000
2	3000
3	6000
4	10 000
5	15 000

Все проданные диски возвращаются в **коробку** (не на поле озера) и не учитываются при финальном подсчёте ПО. За один ход нельзя продать более 5 дисков лебедей.

Финальный подсчёт ПО

В начале финального подсчёта ПО каждый игрок получает ПО за все свои **наборы уникальных дисков лебедей**. Каждый набор приносит ПО в зависимости от количества неповторяющихся дисков, которые в него входят. **Не** учитывайте диски, **проданные** в процессе игры.

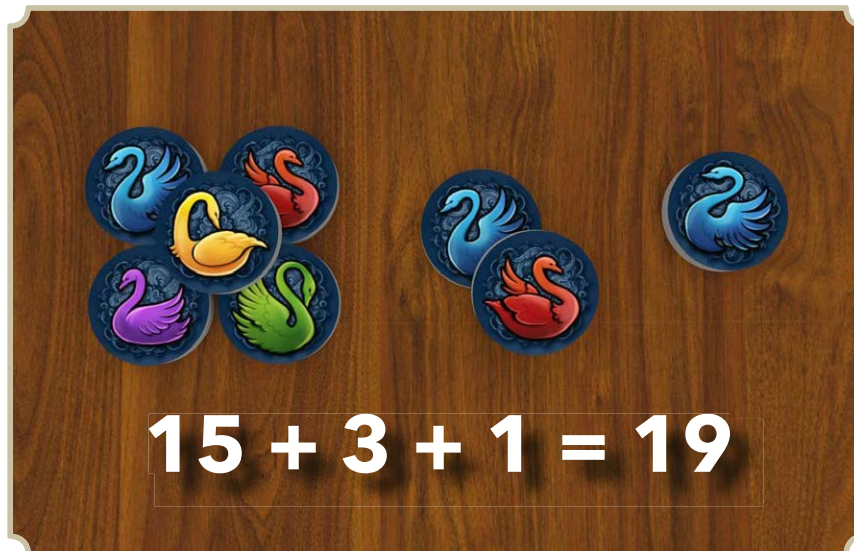
УНИКАЛЬНЫЕ ЛЕБЕДИ	1	2	3	4	5
ПО	1	3	6	10	15

Пример



В свой ход Жёлтый игрок продаёт 1 зелёный и 2 красных диска лебедей за 6000 марок.

Пример



К концу партии Синий игрок накопил 8 дисков лебедей (3 синих, 2 красных, 1 зелёный, 1 жёлтый и 1 фиолетовый). Он собирает из них 3 набора уникальных дисков и получает ПО.

Реновации

◆ Покупка и размещение реноваций

Всякий раз, покупая жетон, вы можете выбрать открытый жетон реновации. Вне зависимости от своей площади, каждая реновация стоит **5000** марок. Как обычно, платите главному строителю (или банку, если главный строитель вы).

Купив реновацию, вы должны выложить её **поверх** жетона помещения такой же **площади** и без реновации. Если у вас нет

помещения, подходящего для реновации, вы не можете купить эту реновацию. Кладите реновацию в центр помещения; реновация не меняет его входы, стены и огороженный край (в случае наружного помещения).

На каждой реновации показаны **2 типа помещений**. Их награды и штрафы за другие жетоны в замке активируются независимо друг от друга. *Возможна ситуация, когда вы даже получите одну и ту же награду за соединение **дважды**, если она будет даваться за **оба** типа помещений.*

Примечание. Выложив реновацию, вы не теряете (и не получаете) ПО, награды и штрафы, которые вам принёс накрытый жетон помещения. Однако с этого момента вы больше не будете получать награды и штрафы за накрытое помещение. Вместо этого получайте награды и штрафы за жетон реновации.

Подвальные реновации

Вы можете выложить реновацию на **подвальное помещение** той же **площади**, даже если она **не** относится к подвальному типу. Однако это помещение по-прежнему считается расположенным в подвале и его можно соединять лишь с другими подвальными жетонами и лестницами. Аналогично вы можете выложить на надземное помещение жетон реновации с подвальным типом. Оно по-прежнему будет расположено над землёй, и его можно будет соединять лишь с другими надземными жетонами и лестницами.

Если вы выкладываете реновацию на готовое **подвальное помещение**, вы больше не учитываете его, когда в замке становится готово новое подвальное помещение, и не получаете соответствующее **поощрение за готовность**, если накрытое готовое помещение было нечётным.

Пример



Несмотря на то, что благодаря реновации это помещение стало надземным, оно по-прежнему расположено в подвале, поэтому его нельзя напрямую соединить с новым надземным жетоном.

Примечание. Даже с выложенной реновацией подвальное помещение легко отличить от надземного по цвету стен: подвальные стены темнее.

◆ ПО за реновации

Выложив реновацию, подсчитайте за неё ПО так же, как при размещении обычного жетона.

1. ПО реновации

Получите **величину ПО**, указанную в левом верхнем углу реновации.

2. Награда/штраф реновации

Если в центре реновации изображена **награда или штраф**, получите или потеряйте указанные ПО.

3. Награды/штрафы других жетонов

Если реновация активирует награды и/или штрафы **других жетонов** в вашем замке, получите и/или потеряйте указанные ПО.

◆ Конец игры с реновациями

При игре с реновациями партия заканчивается, только когда выполняются два условия: закончилась колода помещений **и** опустели хотя бы 2 стопки жетонов (помещений, лестниц, галерей и/или рвов, но не реноваций). Если колода помещений заканчивается раньше, чем 2 стопки жетонов, перемешайте сброшенные карты и продолжайте открывать их по обычным правилам. Игра завершится в конце раунда, во время которого на поле озера окажутся хотя бы 2 пустые стопки жетонов.

Пример



Красный игрок покупает «Ночной буфет» и выкладывает его на «Гостевую спальню». Он получает 1 ПО за сам «Ночной буфет», а также 3 ПО в качестве награды за соединение с трапезным помещением («Буфетом») и ещё 3 ПО за соединение «Буфета» с новым спальным помещением. Всего игрок получает $1 + 3 + 3 = 7$ ПО. Заметьте, что он **не** теряет ПО, полученные ранее за «Гостевую спальню».

◆ Готовые реновации

Когда в вашем замке становится готово помещение с **выложенной на него реновацией**, вы получаете поощрения за готовность обоих её типов помещений. Вы **не** получаете поощрение за закрытое помещение.

Выложив реновацию на **уже готовое** помещение, вы получаете оба её поощрения за готовность **сразу же** после получения обычных ПО, наград и штрафов.

◆ Появление новых жетонов реноваций

Когда в начале раунда главный строитель открывает новые помещения, ему, возможно, придётся открыть и новые реновации на замену купленным. **Не** добавляйте монеты на реновации, оставшиеся возле рынка к концу раунда. Всякий раз, когда главный строитель открывает новую **карту помещения**, он сначала открывает соответствующий жетон помещения, а затем проверяет, **меньше ли доступных реноваций**, чем должно быть на рынке жетонов помещений. Если меньше, главный строитель открывает верхний жетон реновации, соответствующий только что открытой карте, и добавляет его к другим реновациям.

Если в соответствующей стопке реноваций не осталось жетонов, главный строитель не открывает новую реновацию и переходит к следующей карте помещения. Если он открывает **жетон**, лежащий на колоде помещений (благодаря поощрению за готовность спального помещения), он считает его картой помещения и открывает жетон реновации **той же площади**.

К концу этапа появления новых помещений в игре не может быть **больше** доступных реноваций, чем помещений, но может оказаться **меньше** реноваций, чем помещений (например, если игроки купили больше реноваций, чем помещений, в прошлом раунде). Если главный строитель **не открыл достаточно** карт для пополнения всех реноваций,

не берите дополнительные карты помещений. Вместо этого играйте с меньшим чис-

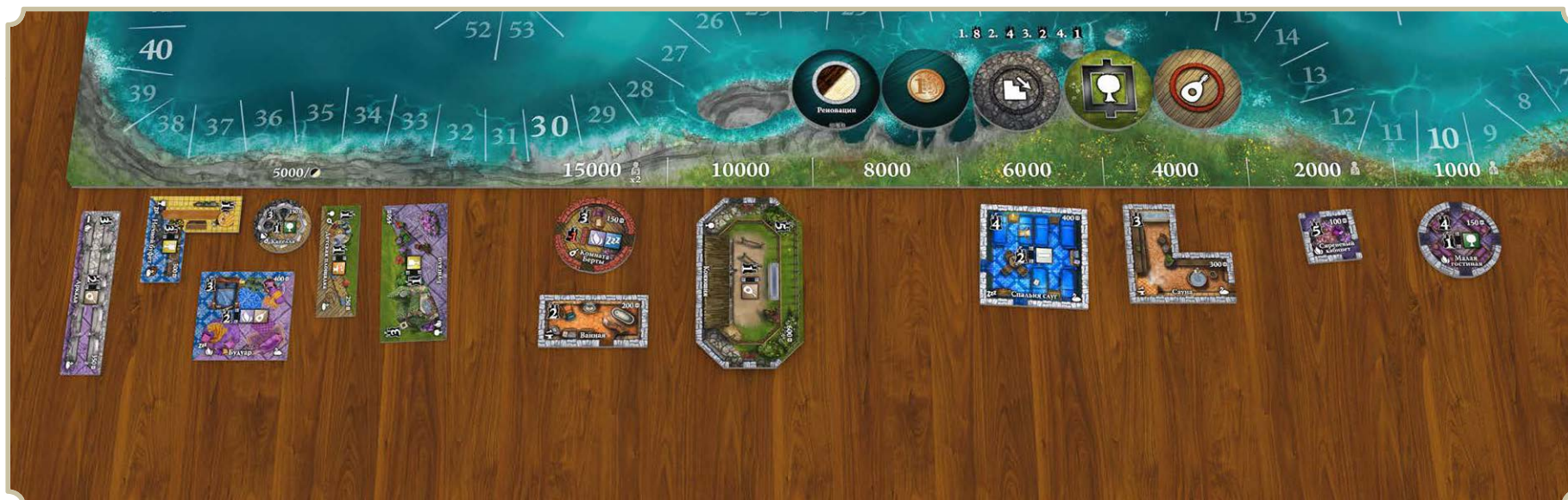
лом реноваций, чем нужно, а в следующем раунде попытайтесь вновь их пополнить.

Пример готовности помещения с реновацией

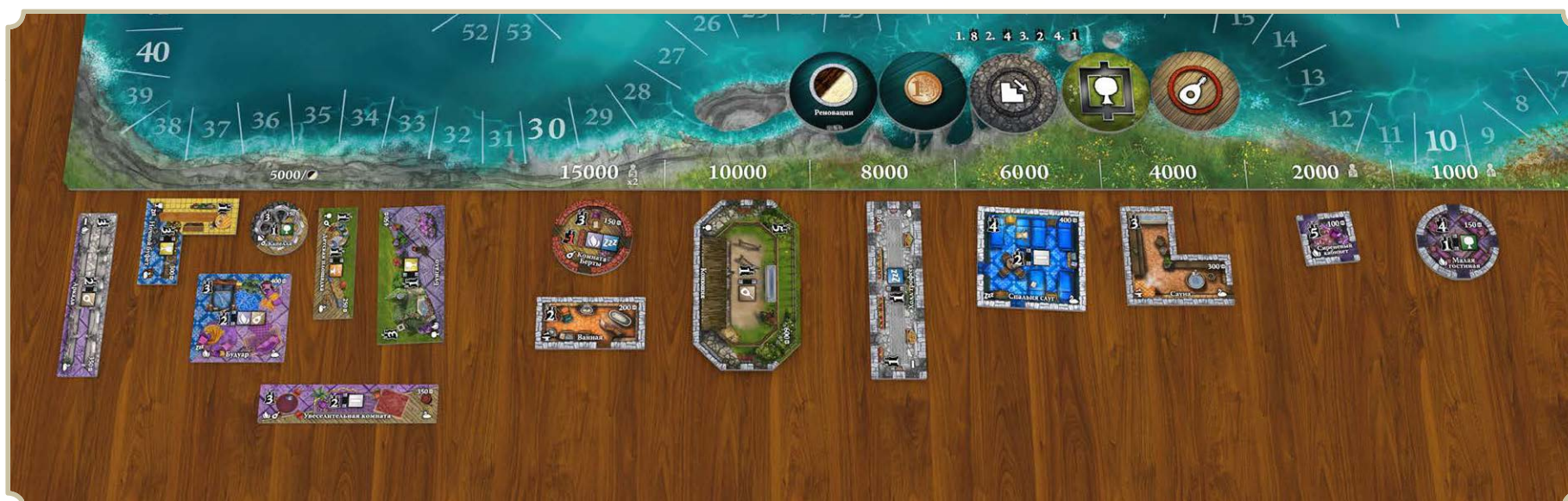


Синий игрок покупает реновацию «Капелла» и выкладывает её поверх готовой «Малой гостиной». Получив ПО и награды за «Капеллу», он тут же получает поощрения за её готовность. Реновация считается одновременно развлекательным и подвальным помещением, поэтому игрок получает 5 ПО и, поскольку у него уже есть 1 готовое подвальное помещение, ещё 1 любое поощрение за готовность.

Пример появления новых реноваций



Игра в пятером. Главный строитель — Жёлтый игрок. В прошлом раунде Зелёный игрок купил помещение с рынка, Синий игрок купил лестницу, Красный игрок спасовал и взял монеты, а Жёлтый и Оранжевый игроки купили по реновации. Осталось **7 помещений** и **6 реноваций**.



Играют пятеро, поэтому на рынке должно быть **8 жетонов помещений**. Главный строитель открывает 1 карту помещения. Она изображает помещение в 350 \square . Главный строитель открывает верхний жетон помещения в 350 \square и кладёт его на пустую клетку рынка. Поскольку возле рынка **меньше 8 реноваций**, он **также** открывает верхний жетон реновации в 350 \square . Теперь рынок заполнен помещениями, и главному строителю больше не нужно открывать карты помещений. Следовательно, в этом раунде будет **7 доступных реноваций**.

Спальные помещения и рвы

Получая поощрение за готовность спального помещения или рва, вы не можете смотреть стопку жетонов реноваций или брать их; вы можете брать лишь жетоны помещений.

Финальный подсчёт ПО

В конце игры реновации приносят ПО следующим образом:

- **Пустые стопки** реноваций **не** приносят ПО.
- При подсчёте **суммарного количества** помещений, **готовых/неготовых** жетонов и помещений определённой **площади** считайте каждое помещение с реновацией **1 жетоном**. При подсчёте **типов** помещений учитывайте **оба** типа реноваций.
- При подсчёте **суммарной площади** замка учитывайте каждое помещение с реновацией один раз. При подсчёте суммарной площади жетонов определённого **типа** помещения учитывайте каждую реновацию один раз за **каждый** её тип.

◆ Реновации и другие дополнения

325 Башни. Если на этапе появления новых помещений вы открываете карту помещения с башней или на колоде помещений лежит жетон башни, не открывайте новую реновацию, а переходите к следующей карте помещения. Жетонов реноваций для башен нет.

2 Лебеди. Всякий раз, открывая жетон реновации с символом лебедя, кладите на него 1 случайный диск лебедя с поля озера лицевой стороной вверх. Из-за реноваций диски могут закончиться раньше, чем игра. В этом случае вы больше не будете добавлять диски на помещения и реновации с символом лебедя.

Рвы. Играя со рвами, получайте 1 ПО от каждого жетона рва за каждый тип помещения, к которому относится реновация (кроме коридоров и наружных помещений). На наружные помещения из замкового сада можно выкладывать реновации с любыми типами помещений.

x2 Тайные переходы. Купив реновацию, вы можете использовать любое количество тайных переходов для соединения помещения, на которое вы выкладываете реновацию, с другими жетонами в замке (как если бы выложили обычный жетон). Тайный переход удваивает награды за соединение с помещениями обоих типов, указанных на жетоне реновации.

Пример



Оранжевый игрок выкладывает «Обсерваторию» рядом с реновацией «Большой зал» и соединяет их тайным переходом. Он получает 3 ПО за «Обсерваторию». Поскольку «Большой зал» — это и жилое, и развлекательное помещение, а «Обсерватория» приносит награду за соединение с обоими этими типами помещений, игрок получает награду «Обсерватории» **дважды**. Тайный переход удваивает **каждую** награду, поэтому игрок получает суммарно $3 + (2 + 2) \times 2 = 11$ ПО. Так как «Большой зал» и «Обсерватория» не соседствуют друг с другом (и тайный переход приглушает все звуки), игрок не теряет 2 ПО в качестве штрафа «Большого зала» за соседство.



Королевские указы

Каждый игрок выбирает себе **королевский указ**, который даёт ему уникальный эффект. Некоторые указы действуют немедленно при открытии **в начале игры**, другие применяются при определённых обстоятельствах **во время игры**, третьи используются лишь при финальном подсчёте ПО **в конце игры**. Все указы описаны ниже.

Королевские указы, связанные с **определённым дополнением**, отмечены символом этого дополнения (☐, 🐉, 🌙). Если игрок берёт указ, связанный с **неиспользуемым дополнением**, он может немедленно открыть его, сбросить и взять новый.



Примечание. Во время игры ваш королевский указ должен лежать лицевой стороной вверх у вас на виду. Так вы не забудете о его уникальном эффекте и не упустите возможность им воспользоваться.

◆ Вариант игры «Два указа»

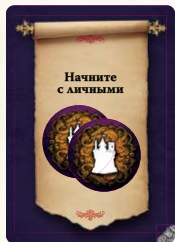
Освоившись с королевскими указами, вы можете играть по варианту «Два указа».

При подготовке к партии добавьте к нужному количеству королевских указов ещё по 1 указу за игрока (таким образом, у вас получится вдвое больше указов, чем число игроков, плюс ещё 2 указа). Каждый игрок берёт 1 указ, пока карты не дойдут до главного строителя. Он берёт 2 указа, а затем передаёт оставшиеся карты налево, и другие игроки берут ещё по 1 указу. Так все начнут партию с 2 указами.

◆ В начале игры



Открыв этот указ, получите дополнительные **10000 марок**.



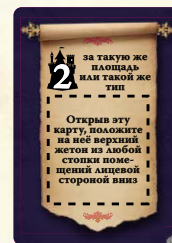
Открыв этот указ, возьмите 2 случайные благодарности короля из убранных в коробку, тайно посмотрите их и положите лицевой стороной вниз на эту карту. На этапе получения ПО за **королевские указы** в финальном подсчёте ПО вы (и только вы) получите ПО за эти благодарности в зависимости от занятых мест.



Открыв этот указ, тайно посмотрите **3 верхних королевских указа** из колоды и выберите себе один из них. Положите его перед собой лицевой стороной вверх и уберите эту карту и 2 другие взятые карты под колоду указов лицевой стороной вниз.



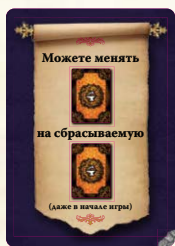
Открыв этот указ, бесплатно возьмите **1 галерею** и **1 лестницу** и в любом порядке разместите их в замке. Если у вас становится готов хотя бы 1 коридор, вы 1 раз получаете поощрение за готовность коридора.



Открыв этот указ, тайно посмотрите **верхний жетон** в любой стопке жетонов помещений и положите его **лицевой стороной вниз** на эту карту. Вы не можете выбрать жетон реновации, рва, лестницы или галереи. В начале финального подсчёта ПО откройте это помещение, чтобы получить **2 ПО** за каждое помещение такой же **площади** и **2 ПО** за каждое помещение такого же **типа** в вашем замке. Помещения, совпадающие и по площади, и по типу, приносят 4 ПО. Само помещение на этой карте **не** учитывается при получении ПО за этот указ, другие королевские указы, пустые стопки, карты бонусов и благодарности короля в конце игры. Вы также **не** получаете диск лебедя, если на открывшемся помещении есть символ лебедя.



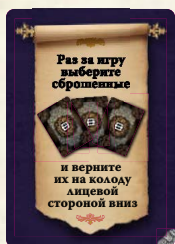
◆ Во время игры



Всякий раз, когда какой-либо игрок (включая вас) сбрасывает карты бонусов (в том числе и при подготовке к игре), вы можете посмотреть сбрасываемые карты и можете поменять 1 из них на 1 вашу карту бонуса. Не показывайте другим карту, которую решате взять. Меняя свою карту, убирайте её под колоду бонусов лицевой стороной вниз.



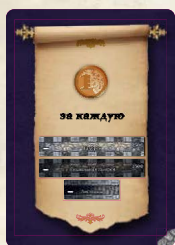
На протяжении игры вы можете скрывать свои монеты под этой картой (либо под рукой или в другом месте, где их не увидят другие). Вы вправе посмотреть их в любое время и по-прежнему тратите по обычным правилам.



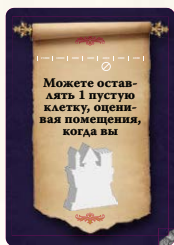
Раз за игру вы можете в любой момент перевернуть этот указ лицевой стороной вниз, чтобы посмотреть стопку сброса карт помещений, выбрать из неё не более 3 карт и в любом порядке положить их на верх колоды помещений лицевой стороной вниз.



● Покупая реновацию, платите 2000 марок (вместо 5000).



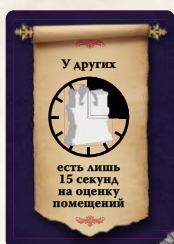
Покупая галерею или лестницу, платите 1000 марок (вместо 3000).



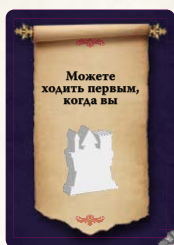
Оценивая помещения будучи главным строителем, вы можете оставлять 1 клетку на рынке пустой и вместо этого класть 1 дополнительное помещение на любую другую клетку. При игре в пятером вы можете положить 3-й жетон на клетку «15 000» или оставить там лишь 1 помещение.



Оценивая помещения будучи главным строителем, вы можете как угодно перекладывать монеты, лежащие на помещениях, между помещениями на рынке. Однако ни на каком помещении не может стать больше 5000 марок. Если на помещении уже лежит 5000 марок или больше, вы вправе лишь уменьшить эту сумму.



Когда другой игрок оценивает помещения, будучи главным строителем, ему на это даётся лишь 15 секунд. Используйте секундомер, например, на телефоне. Если главному строителю не хватает времени, то клетки для оставшихся без цен жетонов выбираете вы.



Оценив помещения будучи главным строителем, вы можете сделать первый ход. Если вам попался этот указ при игре вдвоём, верните его в коробку и возьмите новый случайный указ.



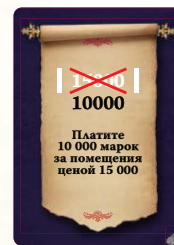
Забрав помещение с лежащими на нём монетами, вы можете вернуть любое их количество в банк, чтобы получить 1 ПО за каждую возвращаемую 1000 марок.



Сразу после оценки помещений главным строителем вы можете заплатить игрокам, которые ходят до вас, по 2000 марок, чтобы в этом раунде купить жетон раньше всех. Они не могут отказаться от ваших монет. Можно пользоваться этой картой, даже если вы главный строитель или вы хотите купить жетон раньше главного строителя с королевским указом, позволяющим ему ходить первым.



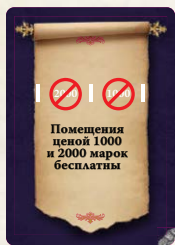
Забирая любой жетон (жетон помещения, галереи, лестницы, рва или реновации), вы можете положить его на эту карту, если на ней ещё нет жетона, и сразу же получить лежащие на нём монеты и диск лебеда (если есть). Вы можете выложить его в замок в любой момент одного из своих будущих ходов вдобавок к покупке жетона или получению монет. Жетон, лежащий на этой карте в конце игры, не учитывается при подсчётах ПО, включая получение ПО за пустые стопки, карты бонусов и благодарности короля.



Покупая помещение за 15 000 марок, платите за него лишь 10 000 марок.



Покупая любой жетон (жетон помещения, галереи, лестницы, рва или реновации), платите на 1000 марок меньше.



Решив **купить** жетон, вы можете вместо этого **бесплатно** забрать любое помещение с клетки «1000» или «2000». Главный строитель не получает за это монеты. Вы по-прежнему забираете все монеты и диск лебедя, лежащие на помещении (если есть). Если вам попался этот указ при игре вдвоём или втроём, верните его в коробку и возьмите новый случайный указ.



Покупая жетон (жетон помещения, галереи, лестницы, рва или реновации), вы можете **одалживать** монеты в банке, чтобы покрыть его частичную или полную цену. Возьмите из банка монеты, которые хотите одолжить, и поместите на эту карту такую же сумму из банка (вы можете одолжить монеты, даже если здесь уже лежат монеты). В любой момент вашего хода вы можете **вернуть** в банк все одолженные монеты или их часть, убирая в банк такую же сумму с этой карты. В начале финального подсчёта ПО вы **теряете 1 ПО** за каждую **1000** марок, оставшуюся на этой карте.



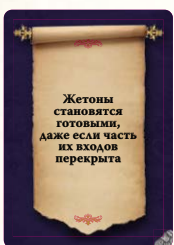
Решив **спасовать и получить монеты**, вы можете взять все монеты с 1 любого помещения на рынке (вдобавок к обычным 5000 марок). Оставьте помещение, с которого забрали монеты, на рынке.



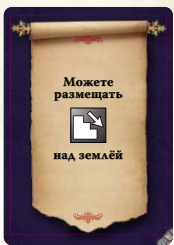
Решив **спасовать и получить монеты**, вы можете получить либо **8000** марок, либо **8 ПО** (вместо обычных 5000 марок).



Каждая **награда за соединение** в вашем замке приносит ещё **1 ПО** за каждый жетон указанного типа помещения. Тайные переходы не удваивают это 1 ПО.



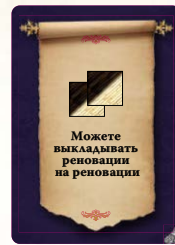
Если **вход** жетона в замке оказывается по соседству со **стеной** другого жетона (кроме жетона рва), эти жетоны считаются **соединёнными** друг с другом, что может повлиять на **подсчёт ПО** и получение поощрений за **готовность**. Жетоны, ставшие готовыми благодаря этому эффекту, считаются готовыми (и **не** считаются неготовыми) при подсчёте ПО за благодарности короля и карты бонусов. Выкладывая новый жетон, вы по-прежнему **обязаны** соединить хотя бы 1 его вход со входом другого жетона по обычным правилам.



Вы можете соединять **подвальные** и **надземные** жетоны друг с другом.



Вы **не** теряете ПО из-за штрафов за соседство **развлекательных помещений**.



Вы можете выкладывать **жетоны реноваций** поверх **других жетонов реноваций**. При подсчёте ПО за благодарности короля и карты бонусов **каждая из реноваций, сложенных друг на друга, учитывается по разу**.



Выкладывая помещение или реновацию с **квадратным символом наружного помещения**, получайте 7000 марок. Учитывайте лишь **квадратные символы, изображённые в наградах и штрафах за наружные помещения**.



Получая ПО за величину ПО жетона помещения, реновации или рва, вы можете взять из банка **1000 марок** вместо каждого полагающегося ПО. Вы **обязаны** получить либо ПО, либо монеты (но не их сочетание).



Если **получение ПО, наград и штрафов** за размещение жетона (жетона помещения, галереи, лестницы, рва или реновации) суммарно приносит вам **меньше 3 ПО**, получите вместо этого 3 ПО.

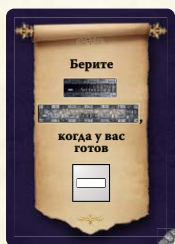


Получая **поощрение за готовность развлекательного помещения**, получайте **8 ПО** (вместо 5).

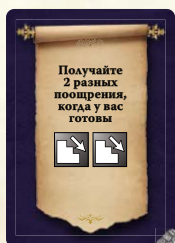


Всякий раз, делая **дополнительный ход**, получайте в начале него 5000 марок. Вы можете потратить их на этом новом ходу или оставить на будущее.

◆ Во время игры (продолжение)



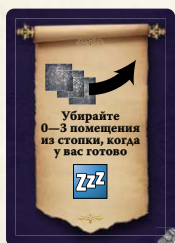
Получая поощрение за готовность коридора, вы можете брать 1 лестницу и 1 галерею (вместо чего-то одного). Вы не можете взять 2 лестницы или 2 галереи, даже если какая-то стопка этих жетонов опустела.



Получая поощрение за готовность подвального помещения, выбирайте 2 других поощрения (вместо 1). Это должны быть разные поощрения. Вы по-прежнему получаете поощрение за готовность только каждого 2-го подвального помещения.



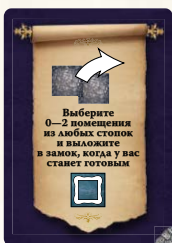
Получая поощрение за готовность наружного помещения, получайте 15 000 марок (вместо 10 000).



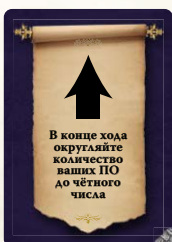
Получая поощрение за готовность спального помещения, берите не более 3 жетонов из любой стопки жетонов помещений (вместо максимум 2).



Когда у вас становится готов жетон, получайте 1000 марок (вдобавок к поощрению за готовность). Этот эффект не действует на ров. Когда у вас становится готова башня или реновация, этот эффект применяется только 1 раз (не по 1 разу за каждое поощрение за готовность).



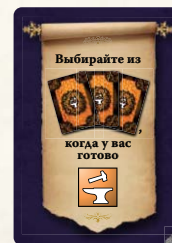
Получая поощрение за готовность рва, вы можете получить его дважды.



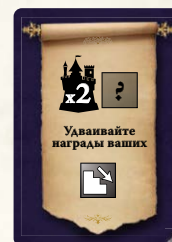
Если в конце вашего хода у вас нечётное число ПО, получите 1 ПО. Если вы делаете дополнительные ходы, проверяйте свои ПО в конце каждого из них.



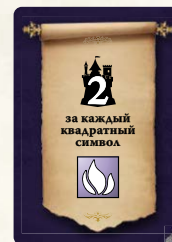
В конце вашего хода вы можете положить 1000 марок на эту карту (вы не сможете их потратить). В начале финального подсчёта ПО получите 1 ПО за каждую 1000 марок на этой карте. Монеты на этой карте также учитываются при подсчёте ПО за оставшиеся монеты, благодарности короля, карты бонусов и другие королевские указы. Если вы делаете дополнительные ходы, можете выкладывать 1000 марок в конце каждого из них.



Получая поощрение за готовность подсобного помещения, берите 3 карты бонусов (вместо 2) на выбор.



Награды подвальных помещений приносят вам вдвое больше ПО. Это не распространяется на награды жетонов рвов.

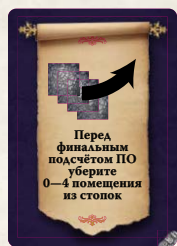


Выкладывая помещение или реновацию с квадратным символом жилого помещения, получайте 2 ПО. Учитывайте лишь квадратные символы, изображённые в наградах и штрафах за жилые помещения.

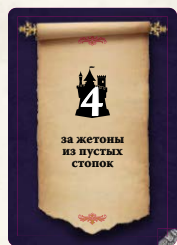
Примечание. Королевские указы, приносящие ПО «во время финального подсчёта ПО», применяются на этапе подсчёта ПО за королевские указы (см. с. 31).



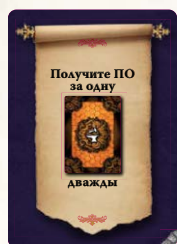
◆ При финальном подсчёте ПО в конце игры



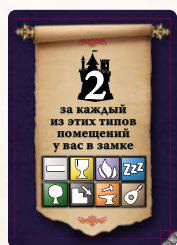
Перед тем как получать ПО за **пустые стопки**, уберите **не более 4 жетонов** из любых стопок жетонов помещений.



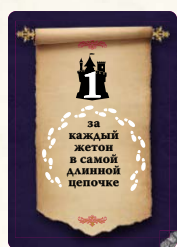
Получая ПО за **пустые стопки**, получайте **4 ПО** (вместо 2) за каждый свой жетон (включая жетон рва) из пустой стопки.



Получая ПО за **карты бонусов**, получайте ПО за 1 вашу любую карту бонуса **дважды**.



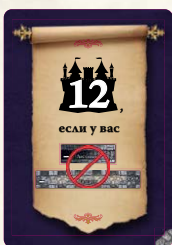
Во время финального подсчёта ПО получите 2 ПО за каждый **уникальный тип помещения** в вашем замке (максимум 16 ПО). Не учитывайте жетоны рвов.



Во время финального подсчёта ПО получите 1 ПО за каждый жетон в **самой длинной цепочке** жетонов, через которую можно пройти, не попадая на один и тот же жетон дважды. *Учитывайте жетон, на котором остановились.*



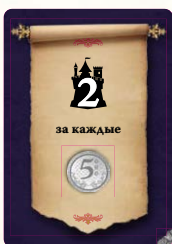
Получая ПО за **наборы лебедей**, получайте их в соответствии с этой картой (вместо указанных на с. 17 и 31). Этот указ не влияет на сумму монет, получаемую при продаже дисков лебедей.



Во время финального подсчёта ПО получите 12 ПО, если в вашем замке **нет ни лестниц, ни галерей**.



Во время финального подсчёта ПО получите 1 ПО за каждую уникальную **площадь** жетона в вашем замке (включая галереи, лестницы, фойе/барбакан). Не учитывайте жетоны рвов. Если у вас есть хотя бы 1 помещение площадью 350 \square и барбакан (суммарной площадью в 350 \square), вы получите 2 ПО.



Получая ПО за **оставшиеся монеты**, получайте дополнительные 2 ПО за каждые ваши **5000 марок** (вдобавок к 1 ПО за каждые 10 000 марок).



Во время финального подсчёта ПО получите 2 ПО за каждый **внутренний двор** в вашем замке. Внутренний двор — это пустая область любого размера, со всех сторон окружённая стенами и имеющая хотя бы 1 вход. Внутренние дворы можно образовывать в том числе при помощи тайных переходов и жетонов рвов.



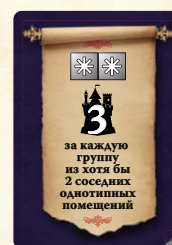
Заняв **1-е место** по условию **благодарности короля** (ничья не считается), получайте **12 ПО** (вместо 8). Этот эффект распространяется на ваши личные благодарности, но не приносит вам ПО за 1-е места по условиям чужих личных благодарностей.



Получая ПО за **карты бонусов**, получайте дополнительные **3 ПО** за каждую вашу карту бонуса (вне зависимости от того, сколько ПО она вам приносит).



Определяя **места** по условиям **благодарностей короля**, вы всегда **побеждаете в ничьей**. Вы получаете ПО за место, на которое претендуете, а остальные претенденты получают ПО за следующие места. Этот эффект распространяется на ваши и чужие личные благодарности (если у вас и соперника ничья по его благодарности короля, ничья разрешается в вашу пользу).



Во время финального подсчёта ПО получите 3 ПО за каждую отдельную группу из 2 разных соседних жетонов одного типа помещения.



У Зелёного игрока 3 соседних трапезных помещения и 4 соседних жилых помещения. 1 группа из 2 соседних трапезных помещений приносит 3 ПО. 2 группы из 2 соседних жилых помещений приносят 6 ПО.

Новые благодарности и бонусы

Примечание. Благодарности короля и карты бонусов из «Дополнений» отмечены камнем в нижней части (благодарности) или правом нижнем углу (бонусы).

Благодарности короля и карты бонусов, связанные с определённым дополнением, отмечены его символом (325, □, ♀, ♂). Если игрок берёт благодарности или бонусы, связанные с **неиспользуемым дополнением**, он может немедленно открыть их, сбросить и взять новые.

◆ Благодарности короля



325 Башни

Каждый игрок подсчитывает количество **жетонов башен** в своём замке. Учитывайте и готовые, и неготовые башни.



□ Рвы

Каждый игрок подсчитывает количество **жетонов рвов** вокруг своего замка. Не учитывайте жетон барбакана.



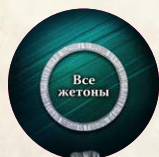
♀ Лебеди

Каждый игрок подсчитывает **суммарное** количество своих **дисков лебедей** (всех цветов). Не учитывайте диски, проданные во время игры.



♂ Реновации

Каждый игрок подсчитывает количество **жетонов реноваций** в своём замке.



Все жетоны

Каждый игрок подсчитывает количество жетонов в своём замке. Не учитывайте жетоны рвов.



Самая длинная цепочка

Каждый игрок подсчитывает максимальное количество жетонов, через которые можно **пройти**, не попадая на один и тот же жетон дважды. *Учитывайте жетон, на котором остановились.*



Жетоны без лебедей

Каждый игрок подсчитывает количество жетонов **без символа лебеда** (в правом нижнем углу) в своём замке (жетоны помещений, реноваций, лестниц, галерей, рвов, фойе/барбакана). *Символы лебеда присутствуют на жетонах помещений и реноваций площадью 250—400 ш.* Вы можете использовать эту благодарность, даже если играете без дисков лебедей.



Меньше всего ПО

Игроки сравнивают своё **текущее количество ПО** и получают места: от игрока с **наименьшим** количеством к игроку с **наибольшим**. *Убедитесь, что вы применяете эту благодарность в **правильный** момент финального подсчёта ПО. Общие благодарности применяются **слева направо**. Личные благодарности применяются по часовой стрелке, начиная от главного строителя.*



Уникальные типы помещений

Каждый игрок подсчитывает количество **уникальных типов помещений** в своём замке, добавляя ещё 1, если у него есть хотя бы 1 **жетон рва**. *Жетон барбакана не считается жетоном рва.*



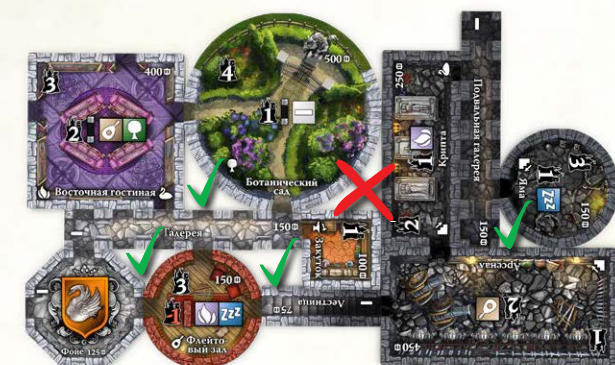
Уникальные площади

Каждый игрок подсчитывает количество **жетонов уникальной площади** в своём замке, за исключением галерей, лестниц и фойе/барбаканов. Учитывайте жетоны рвов.



Внутренние дворы

Каждый игрок подсчитывает количество **внутренних дворов** в своём замке (пустых областей с хотя бы 1 входом, со всех сторон окружённых стенами). *Жетоны, образующие внутренний двор, должны без зазоров прилегать друг к другу.*



Если жетоны выровнены правильно, «Флейтовый зал» не прилегает ни к одному из жилых помещений, поэтому они не образуют внутренний двор.

◆ Карты бонусов



325 Башни

Получите 2 ПО за каждую башню (помещение в 325 \square) в вашем замке.



□ Рвы

Получите 3 ПО за каждый жетон рва (не барбакана) вокруг вашего замка.



☉ Лебеди

Получите 1 ПО за каждый ваш диск лебедя.



☉ Реновации

Получите 2 ПО за каждую вашу реновацию.



Первые места

Получите 4 ПО за каждое занятое вами 1-е место по условиям **общих** благодарностей короля (ничьи не считаются).



Помещения 10 из 11 площадей

Получите 8 ПО, если в вашем замке есть жетоны помещений хотя бы 10 из 11 площадей. Несколько жетонов одной и той же площади не принесут дополнительные ПО. Эта карта заменяет карту бонуса «Разная площадь помещений» из базовой игры.



Внутренние дворы

Получите 1 ПО за каждый внутренний двор в вашем замке. Внутренний двор — это пустая область любого размера, со всех сторон окружённая стенами и имеющая хотя бы 1 вход.



Главный строитель

Получите 7 ПО, если вы главный строитель в последнем раунде. *Вы можете замедлять и ускорять игру, грамотно используя поощрения за готовность трапезных и спальных помещений, а также пасуя на своём ходу.*



Пустые стопки

Получите 1 ПО за каждый жетон в вашем замке (включая жетон рва) из пустой стопки жетонов. Это дополнительные ПО к обычным 2 ПО за жетоны из пустых стопок.



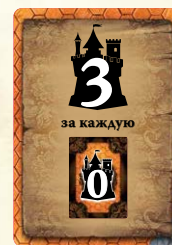
Символы лебедя

Получите 1 ПО за каждый жетон с символом лебедя в вашем замке (встречается на помещениях и реновациях площадью 250—400 \square). *Вы можете использовать эту карту бонуса, даже если играет без дисков лебедей.*



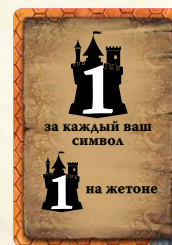
Каждые 500 \square

Подсчитайте суммарную площадь вашего замка и получите 1 ПО за каждые 500 \square . Учитывайте жетоны рвов.



Бонусы в 0 ПО

После того как все игроки получили ПО за карты бонусов, получите 3 ПО за каждую карту бонуса (любого игрока), которая принесла 0 ПО. *Если таких карт нет, получите 3 ПО за эту карту.*



Символы замка

Получите 1 ПО за каждый символ замка с 1 ПО на ваших жетонах. *Учитывайте символы в углу и центре помещений и реноваций. Не учитывайте штрафы в 1 ПО, награды и величины ПО, которые приносят более 1 ПО, а также награду на жетонах рвов.*

Памятка

◆ Награды и штрафы жетонов

1. Награда за соединение

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

2. Штраф за соседство

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

3. Множитель тайного перехода (дополнение «Тайные переходы»)

Если 2 жетона соединены **тайным переходом**, удвойте все награды за соединения между ними (см. с. 15—16).

4. Награда жетонов рвов (дополнение «Рвы»)

Получите ПО за каждый жетон указанного типа помещения **во всём** вашем замке (см. с. 11).

5. Награда подвальных помещений






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



Финальный подсчёт ПО

с дополнениями

Играя с дополнениями, получайте финальные ПО в следующем порядке:

1. Пустые стопки.
2.  Наборы лебедей (с. 17).
3.  Королевские указы (с. 23).
4.  Благодарности короля.
5.  Карты бонусов.
6.  Благодарности за башни (с. 10).
7. Оставшиеся монеты.

◆ Подсчёт ПО и поощрения за готовность

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.

3. Награды/штрафы других жетонов

Если новый жетон активирует награды и/или штрафы **других жетонов** в вашем замке, получите и/или потеряйте указанные ПО.

4. Поощрения за готовность

Если после размещения нового жетона 1 или несколько жетонов становятся готовыми (все их входы соединены) либо становится готовым ров (выложен 3-й жетон рва), каждый из них приносит поощрение за готовность.

◆ Новые поощрения за готовность

Поощрение за готовность башни

Вдобавок к награде за тип помещения, к которому относится башня, тайно посмотрите **3 благодарности короля** из лежащей лицевой стороной вниз стопки. Выберите из них **одну** и положите перед собой **лицевой стороной вниз**. В конце игры она принесёт вам ПО.

Поощрение за готовность рва

Тайно посмотрите **1 любую стопку жетонов помещений**. Вы можете выбрать из неё **1 помещение и бесплатно выложить** его в свой замок. Перемешайте стопку оставшихся жетонов и верните её на поле озера.

Поощрение за готовность реновации

Если у вас становится готово помещение с реновацией или вы выкладываете реновацию на уже готовое помещение, получите поощрения за готовность **обоих** типов помещений этой реновации.

◆ Наборы лебедей

ЧИСЛО ЛЕБЕДЕЙ	МОНЕТЫ ЗА ПРОДАЖУ (НАБОРЫ ЛЮБЫХ ЛЕБЕДЕЙ)	ПО В КОНЦЕ ИГРЫ (НАБОРЫ РАЗНЫХ ЛЕБЕДЕЙ)
1	1000	1
2	3000	3
3	6000	6
4	10 000	10
5	15 000	15

◆ О «безумном» короле Людвиге

Король Людвиг II взойшёл на баварский престол в 1864 году. Через два года Бавария проиграла войну Пруссии. Государственные дела интересовали Людвигу 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 Людвигу, в том числе удивительный грот Венеры — заполненную водой подземную пещеру, где король слушал оперы Вагнера в чарующей атмосфере.

В 1886 году баварское правительство отстранило Людвигу 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 Людвигу» и игру «Между двух замков безумного короля Людвигу». Её работы можно посмотреть на сайте 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. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.