



amki

szalonego króla Ludwika

ROZSZERZENIA



béziernames
THE NEW CLASSICS

rebel

Elementy



45 kafelków małych komnat (po 9 w każdym rozmiarze)



11 żetonów kaprysów króla

Łabędzie



40 żetonów łabędzi



30 kafelków dużych komnat (po 6 w każdym rozmiarze)



13 kart premii

Królewskie dekrety



58 kart królewskich dekretów

Spis treści

Elementy	2
Przygotowanie rozszerzeń	4
Przebieg rundy	7
Rozgrywka 5-osobowa	9
Wieże	10
Fosy	11
Sekretne przejścia	15
Żetony łabędzi	17
Renowacje	18
Królewskie dekrety	23
Kaprysy króla	28
Karty premii	29
Przypomnienie zasad	30

Rozgrywka 5-osobowa



znacznik gracza



5 kart pomocy



foyer



kafelek schodów



2 kafelki korytarzy

◆ 325 Wieże

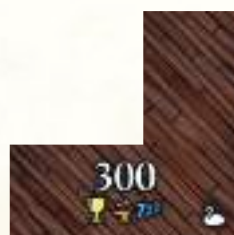
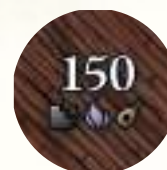
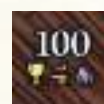


8 kafelków wież 325



5 kart komnat

◆ Renowacje



60 kafelków renowacji
(po 6 w każdym rozmiarze)

◆ Fosy



5 kafelków barbakanów



10 kafelków fosy

◆ Sekretne przejścia



15 kafelków sekretnych przejść
(po 5 w każdym rozmiarze)



Rozgrywka 2 rozszerzeniami

Pudełko zawiera kilka rozszerzeń, których **można** użyć podczas gry w *Zamki szalonego króla Ludwika*. Rozszerzenia można zestawiać **dowolnie** (wyjątkiem jest rozgrywka 5-osobowa, która wymaga użycia rozszerzenia *Wieże*).

Na str. 4–9 są omówione zmiany w **przygotowaniu gry**, **przebiegu rundy** i **punktowaniu końcowym** w rozgrywce z rozszerzeniami. Każda zmiana jest oznaczona symbolem **rozszerzenia**, do którego się odnosi. W rozgrywce bez danego rozszerzenia należy zignorować dotyczące go zmiany.

◆ Przed pierwszą rozgrywką

Przed pierwszą rozgrywką z rozszerzeniami należy wmięszać do odpowiednich elementów z gry podstawowej **wszystkie nowe karty premii**, **żetony kaprysów króla** i standardowe **kafelki komnat**.

Większość z tych elementów nie wymaga rozszerzeń, więc można ich używać w grze podstawowej. Karty premii i żetony kaprysów króla, które wymagają elementów z określonych rozszerzeń (zob. str. 4–9), można **odrzuć w trakcie gry** w rozgrywce bez tych rozszerzeń, a w ich miejsce użyć innych.



Przygotowanie rozszerzeń

- 1 Dwustronną planszę należy rozłożyć na brzegu stołu.

UWAGA! W rozgrywce z którymkolwiek z rozszerzeń należy użyć drugiej strony planszy (zob. ilustracja obok).

- 2 Karty premii należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii na planszy.
- 3a Monety należy położyć obok planszy w zasięgu wszystkich graczy. Tworzą bank.

ŻETONY ŁABĘDZI 3b. Żetony łabędzi należy zakryć, pomieszać i położyć na planszy na obszarze jeziora.

- 4a Żetony kaprysów króla należy pomieszać zakryte, a następnie odkryć ich tyle, ilu jest graczy, i umieścić je na planszy. Wszystkie niewykorzystane żetony odkłada się do pudełka.

WIEŻE 4b. Przed odłożeniem do pudełka niewykorzystanych żetonów kaprysów króla należy odliczyć 24 z nich i umieścić je w formie zakrytego stosu na planszy. Pozostałe żetony odkłada się do pudełka.

- 5 Karty komnat należy potasować, a następnie odliczyć po 11 kart na gracza. Odliczone karty tworzą talię komnat, którą należy umieścić zakrytą na planszy. Wszystkie niewykorzystane karty odkłada się do pudełka.

WIEŻE. Przed potasowaniem kart komnat należy dodać do nich 5 kart wież (325 𐄂).

RENOWACJE. Zamiast 11 kart na gracza należy odliczyć liczbę kart wskazaną dla danej liczby graczy (podana jest całkowita liczba kart).

LICZBA GRACZY	2 𐄂	3 𐄂	4 𐄂	5 𐄂
KARTY KOMNAT	17	23	29	35



- 6a Należy odliczyć odpowiednią liczbę kafelków komnat każdego rozmiaru, kafelków korytarzy i kafelków schodów. Rozmiar komnat jest wskazany na rewersach kafelków. Liczba kafelków zależy od liczby graczy (zob. tabela). Każdy zestaw kafelków należy umieścić w formie zakrytego stosu na odpowiednim polu na planszy.

WIEŻE 6b. Należy odliczyć odpowiednią liczbę kafelków wież w zależności od liczby graczy i umieścić w formie zakrytego stosu na planszy.

FOSY 6c. Należy odliczyć odpowiednią liczbę kafelków fosy w zależności od liczby graczy i umieścić w formie zakrytego stosu obok prawej krawędzi planszy.

RENOWACJE 6d. Należy potasować stosy kafelków renowacji w każdym rozmiarze i umieścić je zakryte na tacce obok planszy.

325 UWAGA! Rozgrywka 5-osobowa wymaga użycia rozszerzenia Wieże.

LICZBA GRACZY	2 𐄂	3 𐄂	4 𐄂	5 𐄂
DUŻE KOMNATY (350-600 𐄂) i SCHODY	4	5	6	7
325 WIEŻE (325 𐄂)	5	6	7	8
MAŁE KOMNATY (100-300 𐄂) i KORYTARZE	5	7	9	11
FOSY	5	7	9	10



7 Należy ustalić, ile **kafelków komnat** będzie dostępnych w każdej rundzie dla danej liczby graczy, i odkryć tyle **kart komnat** z wierzchu talii. Za każdą odkrytą kartę należy wziąć wierzchni kafelek komnaty ze stosu komnat wskazanego rozmiaru i położyć na **rynku**, czyli poniżej dolnej krawędzi planszy (7a). Kafelki komnat kładzie się na rynku odkryte, a ich kolejność nie ma znaczenia (mistrz budowniczy ułoży je potem według uznania). Po rozłożeniu kafelków komnat użyte karty komnat odkłada się odkryte na **stos kart odrzuconych** obok talii komnat (7b).

2 **ROZGRYWKA 5-OSOBOWA** (7c).
Odkrywa się 8 kafelków komnat i kładzie 2 z nich pod **ceną 15 000**.

RENOWACJE (7d). Należy dobrać po 1 **kafelku renowacji** w każdym rozmiarze wskazanym na dobranych kartach komnat i położyć je odkryte poniżej dolnej krawędzi planszy. Kafelki renowacji nie są przypisane do cen na rynku, więc ich pozycja i kolejność nie mają znaczenia. Nie ma kafelków renowacji odpowiadających wieżom.

OBJAŚNIENIE (8). Ilustracja przedstawia przykładowe przygotowanie gry do rozgrywki 5-osobowej.

RYNEK								
LICZBA GRACZY	ODKRYTE KOMNATY							
2 2	5							
3 2	6							
4 2	7							
5 2	8							



◆ Przygotowanie graczy

- 1a** Każdy gracz bierze kafelek foyer, znacznik gracza w tym samym kolorze, kartę pomocy i monety warte 15 000.

FOSY 1b. Każdy gracz bierze kafelek **barbakanu**, a następnie wpasowuje w niego kafelek **foyer**. Wybiera przy tym stronę kafełka foyer. Jeśli wybierze stronę z 3 wejściami, może umieścić foyer w dowolnej orientacji (obracając je o 90 stopni). Jeśli jednak nie połączy żadnego wejścia z mostem zwodzonym, nie będzie mógł ukończyć fosy zamku (ponieważ zamek nie miałby żadnego wejścia z zewnątrz). W rozgrywce z rozszerzeniem *Fosy* wszyscy gracze rozpoczynają z barbakaniem, nawet jeśli nie planują kupować żadnych kafełków fosy.

SEKRETNE PRZEJŚCIA 1c. Każdy gracz bierze zestaw **3 kafełków sekretnych przejść** (po 1 w każdym rozmiarze).

- 2** Losowo wytypowany gracz bierze znacznik **mistrza budowniczego**.
- 3** Mistrz budowniczy umieszcza swój **znacznik gracza** na polu „0” toru punktacji. Gracz po jego lewej stronie umieszcza swój znacznik na polu „1”, następny gracz po lewej na polu „2” itd., aż wszyscy umieszczą znaczniki na torze punktacji.

KRÓLEWSKIE DEKRETY 4. Należy potasować talię kart królewskich dekretów, a następnie dobrać **o 2 karty więcej, niż jest graczy**, i przekazać je zakryte graczowi po **prawej** stronie mistrza budowniczego. Ten gracz w sekrecie wybiera **1 kartę**, którą zachowa, a pozostałe przekazuje graczowi po **prawej (odwrotnie do kolejności graczy)**. Należy powtarzać ten krok, aż **każdy** wybierze 1 kartę królewskiego dekretu.

Mistrz budowniczy będzie wybierać spośród 3 kart. Po wybraniu pozostałe odkłada na spód talii. Następnie wszyscy gracze jednocześnie **odkrywają** swoje karty królewskich dekretów i kładą odkryte przed sobą.

WSKAZÓWKA. Gracze, którzy dobrze znają rozszerzenie *Królewskie dekreta*, przed rozpoczęciem rozgrywki mogą usunąć z talii niektóre karty królewskich dekretów.

- 5** Należy rozdać graczom po 3 zakryte karty premii. Każdy wybiera 2 karty, które zachowa, a pozostałą odkłada na spód talii kart premii. Gracze mogą w dowolnej chwili oglądać swoje karty premii, ale nie powinni ich pokazywać innym graczom.
- 6** Mistrz budowniczy rozpoczyna **1. rundę** od ułożenia kafełków komnat na rynku.

Przebieg rundy w rozgrywce 2 rozszerzeniami

Każda runda składa się z następujących kroków:

Krok 1. Uzupełnienie rynku

Mistrz budowniczy odkrywa karty komnat z talii i uzupełnia **puste miejsca** na rynku. (W 1. rundzie ten krok się pomija).

 **RENOWACJE.** Mistrz budowniczy dobiera też nowe **kafelki renowacji** w miejsce tych, które zostały kupione (zob. str. 20).

 **ŻETONY ŁABĘDZI.** Na każdym nowym kafelku komnaty i renowacji z symbolem łabędzia mistrz budowniczy kładzie losowy odkryty **żeton łabędzia** (zob. str. 17).

Krok 2. Ustalenie cen komnat

Mistrz budowniczy ustala **ceny** poszczególnych kafelków komnat poprzez ułożenie ich w dowolnej kolejności na rynku.

Krok 3. Zakup komnat

Jako pierwszy turę rozpoczyna gracz po lewej stronie mistrza budowniczego, następnie kolejka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas tury gracz **kupuje kafelek albo pobiera z banku monety** warte 5000.

 **ŻETONY ŁABĘDZI.** Gdy gracz kupuje komnatę albo renowację z żetonem łabędzia, bierze ten żeton. W dowolnej chwili w swojej turze może wymienić na **monety do 5 żetonów łabędzi**, które zebrał (zob. str. 17).

 **FOSY.** Zamiast komnaty gracz może kupić kafelek fosy za cenę **5000** (zob. str. 11).

 **RENOWACJE.** Zamiast komnaty gracz może kupić odkryty kafelek renowacji za cenę **5000** (zob. str. 18).

 **SEKRETNE PRZEJŚCIA.** Gdy gracz umieszcza komnatę albo renowację, może też umieścić dowolną liczbę sekretnych przejść i połączyć nowy kafelek z już umieszczonymi komnatami (zob. str. 15).

Krok 4. Umieszczenie monet

Na każdym kafelku komnaty, który został na rynku, mistrz budowniczy kładzie monetę o wartości 1000.

Krok 5. Zmiana mistrza budowniczego

Dotychczasowy mistrz budowniczy przekazuje znacznik mistrza graczowi po swojej lewej stronie. Następnie rozpoczyna się nowa runda.



PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na koniec rozgrywki z kilkoma rozszerzeniami PZ przyznaje się w następującej kolejności:

1. puste stosy kafelków,
2.  zestawy żetonów łabędzi (str. 17),
3.  królewskie dekrety (str. 23),
4.  kaprysy króla,
5.  karty premii,
6.  kaprysy króla za wieże (str. 10),
7. pieniądze w zasobach gracza.

UWAGA! Niektóre karty królewskich dekretów aktywują się w różnych krokach punktowania końcowego. Poszczególne karty są szczegółowo opisane na str. 23-27.

Rozgrywka 5-osobowa

Dzięki dodatkowym elementom rozszerzenie umożliwia wprowadzenie do rozgrywki 5. gracza. Na drugiej stronie planszy uwzględniona jest liczba poszczególnych elementów używanych w rozgrywce 5-osobowej.

Rozgrywka 5-osobowa **wymaga użycia rozszerzenia Wieże** (zob. str. 10), pozostałe rozszerzenia są opcjonalne.

◆ Rynek

W rozgrywce 5-osobowej w kroku ustalania cen pod ceną 15 000 mistrz budowniczy zawsze umieszcza **2 kafelki komnat**, a pod każdą z pozostałych cen – po 1 kafelku komnaty.

LICZBA GRACZY

5 

ODKRYTE KOMNATY

8

RYNEK



325 Wieże

◆ Wieże

325 UWAGA! Rozgrywka 5-osobowa **wymaga** użycia rozszerzenia *Wieże*. W rozgrywkach z udziałem innej liczby graczy jest ono opcjonalne.

Kafelki wież pojawiają się na rynku i są wyceniane przez mistrza budowniczego w taki sam sposób jak inne kafelki komnat.

Każda wieża ma przypisany **rodzaj komnaty** i może wskazywać **premię** albo **karę** odnoszącą się do konkretnego rodzaju. Podczas kupowania, umieszczania i punktowania wieży obowiązują wszystkie zasady specjalne dotyczące danego rodzaju komnaty opisane w instrukcji do gry podstawowej.

Gdy gracz **ukończy** wieżę, otrzymuje **nagrodę** za **ukończenie** komnaty danego rodzaju i **nagrodę** za **ukończenie** wieży.

Nagroda za ukończenie

- Gracz dobiera **3 żetony kaprysów** króla z **zakrytego** stosu. Ogląda je w sekrecie, wybiera **1** i kładzie zakryty przed sobą. Na koniec gry otrzyma za niego PZ. Pozostałe 2 żetony odkłada zakryte na **stos odrzuconych żetonów kaprysów króla** na planszy (nie odkłada ich na stos dobierania). Gracz może w dowolnej chwili oglądać swoje zakryte żetony kaprysów króla.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na koniec gry wieże zapewniają PZ w następujący sposób:

- ◆ Wieże **liczą się jako komnaty** na potrzeby poszczególnych kroków punktowania, w tym pustych stosów kafelków, królewskich dekretów, kaprysów króla i kart premii.
- ◆ Po punktowaniu **kart premii** każdy gracz odkrywa swoje zakryte **żetony kaprysów króla** i otrzymuje za nie PZ.
- ◆ PZ za żeton kaprysu króla zdobyty w ramach nagrody za ukończenie wieży otrzymuje tylko gracz, który go zdobył. Liczbę PZ ustala się jednak według standardowych zasad, czyli na podstawie miejsca, które ten gracz zajął we wskazanej kategorii. Gracz musi mieć co najmniej 1 element wymieniony w warunku punktowania wskazanym na żetonie, aby otrzymać PZ.

Przykład

	GRACZ	KOMNATY ROZRYWKOWE	OTRZYMANE PZ	
	CZERWONY	4	 REMIS NA 1. MIEJSCU	6 PZ
	ZIELONY	4		0 PZ
	NIEBIESKI	1		0 PZ

Czerwony gracz ukończył 1 wieżę, dzięki czemu zdobył żeton kaprysu króla. Odkrywa go na koniec gry – żeton zapewnia PZ w zależności od **liczby komnat rozrywkowych**. Wszyscy gracze liczą komnaty rozrywkowe. Gracze czerwony i zielony mają ich po 4, a niebieski ma tylko 1 taką komnatę. Czerwony gracz remisuje na 1. miejscu, więc otrzymuje **6 PZ** (suma PZ za 1. i 2. miejsce podzielona przez 2). Pozostali gracze **nie otrzymują PZ** za ten żeton kaprysu króla.

fosa

◆ Barbakan

W rozgrywce z rozszerzeniem *Fosa* foyer gracza staje się **barbakanem**. Foyer i barbakan liczą się zawsze jako **1 komnata**.

Barbakan jest pasażem o rozmiarze 225 . Tak jak foyer ma **3 albo 4 wejścia** i aby go ukończyć, należy połączyć wszystkie jego **wejścia** z wejściami do innych komnat. Jednym z wejść do barbakanu **może** być **most zwodzony** nad fosą (zob. *Most zwodzony i okoliczne włości*, str. 14).



◆ Zakup kafelków fosa

Zawsze gdy gracz kupuje komnatę, zamiast niej może kupić kafelek fosa (podobnie jak kafelki korytarza albo schodów). Kafelek fosa kosztuje **5000**.

Po zakupie kafełka fosa gracz natychmiast odkrywa **1 kartę komnaty** z talii i od razu odkłada ją na **stos kart odrzuconych** (**nie dokłada** na rynek nowego kafełka komnaty). Jeśli na wierzchu talii komnat znajdują się kafelki (umieszczone w ramach nagrody za ukończenie komnaty sypialnej), gracz nie odrzuca karty, tylko odkłada wierzchni kafelek do pudełka.

Jeśli w wyniku zakupu kafełka fosa zostanie odrzucona **ostatnia karta komnaty** z talii, gracze rozgrywają **aktualną** rundę do końca, po czym następuje koniec gry.

◆ Umieszczanie kafelków fosa

Po zakupie kafełka fosa gracz natychmiast dokłada go do zamku i punktuje, tak jak w przypadku komnat. Podczas umieszczania kafelków fosa obowiązują wszystkie zasady umieszczania komnat, a także dodatkowe zasady przedstawione w przykładzie obok.

◆ Punktowanie kafelków fosa

Po umieszczeniu kafełka fosa **punktuje się** go w taki sam sposób jak umieszczane komnaty. Każdy kafelek fosa jest wart **3 PZ** i zapewnia **premię 1 PZ** za każdą komnatę w zamku gracza, która **nie jest** pasażem ani komnatą zewnętrzną.

 **WSKAZÓWKA.** Tak jak komnaty podziemne kafelki fosa nie muszą być połączone z innymi komnatami ani do nich przylegać, aby za nie punktować. Gracz otrzymuje premię z kafelków fosa za każdym razem, gdy umieści nową komnatę, która nie jest pasażem ani komnatą zewnętrzną.

Przykład



1. Każdy nowy kafelek fosa należy połączyć z barbakanem lub innym kafełkiem fosa.
2. Fosa **nie może** nachodzić na żadną komnatę w zamku, a komnaty **nie mogą** nachodzić na fosę.

 **UWAGA!** Możliwość ukończenia fosa zależy od sposobu rozbudowy zamku.

3. Fosa **może** blokować wejścia do nowych albo już umieszczonych komnat. Zablokowanie choć 1 wejścia do komnaty fosą **uniemożliwia** ukończenie tej komnaty.

KARA Z KOMNATY ROZRYWKOWEJ

Kafelki fosi nie aktywują kar z komnat rozrywkowych, gdy do nich przylegają. Wysunięta część barbakanu (ta z foyer) liczy się jako pasaż, więc aktywuje karę, jeśli przylega do komnaty rozrywkowej z karą za przylegające pasáže, ale mur przy wodzie nie aktywuje kary.

W przykładzie obok sala gier obniża wynik o 2 PZ za przylegającą galerię nagród, ale nie za przylegający kafelek fosi ani mur fosi na kafełku barbakanu. Komnata kolejowa obniża wynik o 1 PZ za przylegającą galerię nagród i o 1 PZ za przylegający barbakan.



◆ Ukończenie fosi

Fosa jest ukończona, gdy zamek zostanie otoczony **3 kafełkami fosi i kafełkiem barbakanu**. Fosę można ukończyć tylko wtedy, gdy zamek ma wejście prowadzące z mostu zwodzonego do foyer.

Gracz otrzymuje następującą nagrodę za ukończenie fosi:

- ✦ Gracz przegląda w sekrecie **1 dowolny stos kafełków komnat** (z wyjątkiem schodów i korytarzy). Może wybrać z niego **1 komnatę** i natychmiast **umieścić ją za darmo** w zamku. Na koniec tasuje pozostałe kafełki z tego stosu i odkłada stos na planszę. Obowiązują wszystkie standardowe zasady umieszczania i punktowania komnaty. W ramach nagrody nie można przejrzeć stosów kafełków renowacji.

- ✦ Po ukończeniu fosi gracz **nie może** kupować kolejnych kafełków fosi. Oznacza to, że podczas rozgrywki może kupić **maksymalnie 3** kafełki fosi.



WSKAZÓWKA. W stosie jest za mało kafełków fosi, aby wszyscy gracze mogli ukończyć fosi!

Przykład



Czerwony gracz kupuje 3. kafelek fosi za 5000 i umieszcza go w zamku. W ten sposób kończy fosę. Otrzymuje 3 PZ i premię 9 PZ za komnaty w zamku.



W ramach nagrody za ukończenie fosi przegląda stos kafelków komnat 600 i wybiera salę balową. Otrzymuje 7 PZ i traci 2 PZ za przylegający pasaż. Otrzymuje też premię 1 PZ z każdego kafełka fosi (łącznie 3 PZ). W sumie zdobywa 8 PZ.

UWAGA! Czerwony gracz **nie otrzymuje** nagrody za ukończenie sali balowej, ponieważ fosa blokuje 1 z jej wejść.



◆ Most zwodzony i okoliczne włości

Most zwodzony nad fosą liczy się jako 1 z wejść do barbakanu.

Aby ukończyć barbakan i zdobyć nagrodę za jego ukończenie, gracz musi połączyć inną komnatę z drugim końcem mostu zwodzonego (chyba że zablokował wejście przez most zwodzony 3-wejściowym foyer). Po zewnętrznej stronie fosy można umieszczać **tylko komnaty zewnętrzne**. Umieszczone tam komnaty tworzą **okoliczne włości**.

Podczas umieszczania komnaty zewnętrznej w okolicznych włościach należy przestrzegać następujących zasad:

- Każda komnata zewnętrzna w okolicznych włościach musi się łączyć z **mostem zwodzonym** albo inną **komnatą zewnętrzną** w okolicznych włościach.
- **Ogrodzenie** żadnej komnaty zewnętrznej znajdującej się w okolicznych włościach **nie może** się stykać z fosą (w tym z jej krawędzią z wodą) ani z żadną inną komnatą.
- Jeśli gracz **ukończy fosę**, musi mieć co najmniej **1 wejście do zamku** w dowolnym miejscu okolicznych włości. (Jeśli **nie zamierza** ukończyć fosy, może zamknąć wszystkie wejścia w okolicznych włościach pod warunkiem, że zachowa wejście do zamku w innej jego części).
- Komnaty zewnętrzne w okolicznych włościach **nie mogą** się łączyć z komnatami znajdującymi się po wewnętrznej stronie fosy. **Wyjątkiem** jest połączenie przez most zwodzony.
- Jeśli foyer ma 3 wejścia, gracz może zablokować zewnętrzne wejście do barbakanu poprzez zwrócenie wszystkich wejść kafelka foyer do wewnątrz zamku. Jeśli tak zrobi, nie może umieszczać komnat w okolicznych włościach, a aby ukończyć barbakan, musi połączyć 3 wewnętrzne wejścia do barbakanu z wejściami do innych komnat.
- Jedna strona kafelka foyer ma 4 wejścia (a nie 3). Jeśli gracz ją wybierze, będzie mieć 3 wejścia prowadzące do wewnątrz zamku i 1 wejście prowadzące do okolicznych włości. Aby ukończyć taki barbakan, musi połączyć wszystkie 4 wejścia z wejściami do innych komnat.

 **OBJAŚNIENIE.** Komnaty zewnętrzne zawsze można umieszczać wewnątrz zamku.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na koniec gry kafelki fosy zapewniają PZ w następujący sposób:

- Jeśli stos kafelków fosy jest **pusty**, każdy gracz otrzymuje **2 PZ** za każdy **kafelek fosy** w swoim zamku (zgodnie z zasadami punktowania **pustych stosów kafelków**). Nie zalicza do nich kafelka barbakanu.
- Kafelki fosy **nie liczą się** jako **komnaty** na potrzeby punktowania królewskich dekretów, kaprysów króla ani kart premii, jeśli nie wskazano inaczej. Barbakan liczy się jako komnata.
- Fosa **liczy się** do **całkowitej powierzchni** zamku. Powierzchnia każdego kafelka fosy wynosi **1000** , a kafelka barbakanu – **225** .
- Można używać murów fosy, aby tworzyć dziedzińce na potrzeby punktowania królewskiego dekretu, kaprysu króla i karty premii.

×2

Sekretnie przejścia

Każdy gracz ma **3 kafelki sekretnych przejść**, które może umieścić w trakcie rozgrywki. Po umieszczeniu sekretnego przejścia **nie można** zmienić jego położenia. Jeśli gracz **nie ma** już dostępnych sekretnych przejść, nie może ich więcej umieścić.

◆ Umieszczanie sekretnych przejść

Zawsze gdy gracz umieszcza komnatę albo renowację, może **też** umieścić **za darmo** dowolną liczbę sekretnych przejść. Podczas umieszczania sekretnych przejść obowiązują wszystkie zasady umieszczania komnat, a także następujące dodatkowe zasady:

1. Gracz musi umieścić sekretne przejście tak, aby **jedno z jego wejść** znajdowało się na **wejściu do właśnie umieszczonej** komnaty, a drugie na wejściu do innej, **już umieszczonej** komnaty.

×2

UWAGA! Żadne z wejść sekretnego przejścia **nie może** być otwarte ani zablokowane ścianą.

2. Wejścia do sekretnego przejścia powinny **nachodzić** na inne kafelki, ale inne części sekretnego przejścia nie mogą na nie nachodzić.
3. Sekretne przejście **nie może** łączyć 2 komnat, które są już **połączone** standardowym wejściem. Można jednak **zastąpić** standardowe wejście krótkim sekretnym przejściem w celu podwojenia premii (zob. następna strona).
4. Można użyć sekretnego przejścia, aby spełnić warunek połączenia co najmniej **1 wejścia** do nowej komnaty z wejściem do już umieszczonej komnaty.
5. Sekretnych przejść **nie można** ze sobą łączyć.
6. Żadna część sekretnego przejścia **nie może** przylegać do ogrodzenia **komnaty zewnętrznej**.
7. Sekretnym przejściem **nie można** połączyć komnaty na górnym poziomie z **komnatą podziemną**.
8. W rozgrywce z rozszerzeniem *Fosa* nie można umieszczać sekretnych przejść w **okolicznych włościach**.



◆ Punktowanie sekretnych przejść

Komnaty, między którymi można przejść sekretnym przejściem, liczą się jako **połączone**, a **premie za to połączenie są podwojone** ($\times 2$).

Komnaty, między którymi można przejść sekretnym przejściem, liczą się jako **przylegające** tylko wtedy, gdy bezpośrednio się ze sobą **stykają** w innym miejscu. Można więc użyć sekretnego przejścia, aby połączyć komnatę rozrywkową z inną komnatą **bez** aktywowania **kary za przyleganie** (sekretne przejście wygłusza dźwięk).

Nagroda za ukończenie komnaty wypoczynkowej

- Gdy gracz ukończy komnatę wypoczynkową i ponownie podlicza za nią PZ, ponownie **podwaja** premie za połączenia, które dotyczą komnat połączonych sekretnymi przejściami.



PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na koniec gry sekretne przejścia zapewniają PZ w następujący sposób:

- ◆ Sekretne przejścia **nie liczą się** jako **komnaty** na potrzeby punktowania królewskich dekretów, kaprysów króla ani kart premii.
- ◆ Sekretne przejścia **nie liczą się** do **całkowitej powierzchni** zamku.
- ◆ **Można** używać sekretnych przejść, by tworzyć dziedzińce.



Zielony gracz umieszcza salę do szermierki obok pracowni malarskiej i używa krótkiego sekretnego przejścia, by podwoić premię za połączenie z kafelka pracowni. Sala do szermierki wciąż jednak przylega do pracowni malarskiej, więc aktywuje się wskazana kara za przyleganie. Gracz otrzymuje 4 PZ za umieszczenie sali do szermierki i 6 PZ za podwojoną premię za połączenie. Traci jednak 1 PZ w ramach kary za przyleganie. W sumie zdobywa 9 PZ ($4 + 6 - 1$).



Pomarańczowy gracz umieszcza bibliotekę i 2 sekretnymi przejściami łączy ją z fontanną i komnatą Tasso.

Biblioteka jest warta 2 PZ. Sekretne przejście prowadzące do fontanny podwaja wskazaną na kafelku biblioteki premię za połączenie, więc gracz otrzymuje 6 PZ. Sekretne przejście prowadzące do komnaty Tasso podwaja też jej premię, więc gracz otrzymuje 4 PZ. W sumie pomarańczowy gracz zdobywa 12 PZ ($2 + 6 + 4$).



Niebieski gracz łączy forum z małą kuchnią. Zgodnie ze standardowymi zasadami straciłby 2 PZ w ramach wskazanej na kafelku forum kary za przyleganie. Umieszcza jednak też między tymi komnatami krótkie sekretne przejście. Komnaty nie stykają się w żadnym innym miejscu, więc kara za przyleganie się nie aktywuje!

Niebieski gracz otrzymuje podwojoną premię za połączenie z kafelka małej kuchni, ale **nie traci** punktów w ramach kary za przyleganie z kafelka forum.

Żetony łabędzi

Komnaty z symbolem łabędzia

Wszystkie kafelki komnat o rozmiarach 250–400  mają w prawym dolnym rogu **symbol łabędzia**. Zawsze gdy mistrz budowniczy dobiera nowy kafelek komnaty albo renowacji z symbolem łabędzia, bierze z planszy **losowy żeton łabędzia, odkrywa** go i kładzie na tym kafelku.

Gdy gracz **kupuje** komnatę albo renowację z żetonem łabędzia, umieszcza go obok swoich monet. Liczba i kolor zebranych żetonów łabędzi są **jawne**, dlatego żetony należy trzymać odkryte.

Wymiana żetonów łabędzi na monety

W dowolnej chwili w swojej turze gracz może wymienić na monety **do 5 zebranych żetonów łabędzi**. Stosuje się do przelicznika w tabeli. Wymieniane żetony **mogą, ale nie muszą być w tym samym kolorze**.

LICZBA WYMIENIANYCH ŻETONÓW	POBRANE MONETY
1	1000
2	3000
3	6000
4	10 000
5	15 000

Wartość pobranych monet zależy **wyłącznie** od **liczby** wymienianych żetonów łabędzi. Wymienione żetony łabędzi odkłada się do **pudełka** (nie odkłada się ich na planszę ani nie uwzględnia się w punktowaniu końcowym). W 1 turze gracz może wymienić maksymalnie 5 żetonów łabędzi.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Podczas punktowania końcowego każdy gracz otrzymuje punkty za posiadane **zestawy unikalnych żetonów łabędzi**. Każdy taki zestaw zapewnia PZ zależnie od tego, z ilu żetonów się składa. Żetony łabędzi **wymienione** w trakcie rozgrywki na monety **nie liczą się** do zestawów.

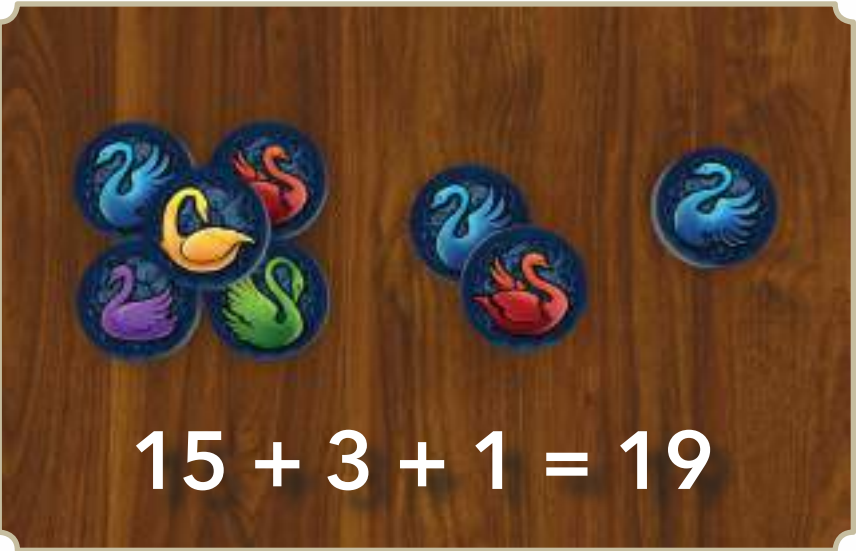
UNIKALNE ŻETONY	1	2	3	4	5
PZ	1	3	6	10	15

Przykład



W swojej turze żółty gracz wymienia 1 zielony i 2 czerwone żetony łabędzi na monety warte 6000.

Przykład



Na koniec gry niebieski gracz ma 8 żetonów łabędzi (3 niebieskie, 2 czerwone, 1 zielony, 1 żółty i 1 fioletowy). Tworzy z nich 3 zestawy unikalnych żetonów i otrzymuje PZ zgodnie z tabelą.

Renowacje

◆ Zakup i umieszczanie renowacji

Zawsze gdy gracz kupuje komnatę, zamiast niej może kupić kafelek renowacji. Każda renowacja kosztuje **5000** (niezależnie od rozmiaru). Zgodnie ze standardowymi zasadami koszt ten płaci się mistrzowi budowniczemu.

Kupiony kafelek renowacji należy umieścić **na kafelku komnaty**, który jest tego samego **rozmiaru** i nie ma kafelka renowacji. Gracz nie może kupić renowacji danego rozmiaru, jeśli nie ma komnaty, na której mógłby ją umieścić.

Każda renowacja ma przypisane **2 rodzaje komnat**. Każdy z nich niezależnie aktywuje odnoszące się do niego premie i kary z innych komnat w zamku. *Możliwe jest nawet **dwukrotne** otrzymanie premii z połączonej komnaty, jeśli ta komnata zapewnia premię za **oba** rodzaje komnat wskazane na kafelku renowacji.*

Krawędzie pierwotnej komnaty się nie zmieniają – po umieszczeniu kafelka renowacji na komnacie zewnętrznej jej górna krawędź pozostaje ogrodzeniem, do którego nie mogą przylegać inne komnaty.

OBJAŚNIENIE. Gdy gracz umieszcza kafelek renowacji, nie traci już otrzymanych PZ (za wartość PZ i premie) ani nie odzyskuje utraconych PZ (w ramach kary) za przykrytą komnatę. Od tej pory jednak po umieszczaniu nowych komnat nie będzie otrzymywać premii ani ponosić kar z tej komnaty (będą się za to aktywować premie albo kary z kafelka renowacji).

Renowacje podziemne

Na **komnacie podziemnej** można umieścić kafelek renowacji, który **nie ma** symbolu komnaty podziemnej, o ile ma odpowiedni **rozmiar**. Taka komnata nadal znajduje się na dolnym poziomie zamku, więc można ją łączyć tylko z komnatami na dolnym poziomie i z dolnym końcem schodów.

Podobnie na komnacie na górnym poziomie można umieścić kafelek renowacji z **symbolem komnaty podziemnej**. Taka komnata nadal znajduje się na górnym poziomie zamku, więc można ją łączyć tylko z komnatami na górnym poziomie i z górnym końcem schodów.

Jeśli gracz ma **nieparzystą liczbę ukończonych komnat podziemnych** i umieści kafelek **renowacji** na ukończonej komnacie podziemnej, ta komnata nie liczy się już do kolejnej **nagrody za ukończenie** komnaty podziemnej.

WSKAZÓWKA. Aby sprawdzić, czy komnata z renowacją była komnatą podziemną, należy spojrzeć na kolor jej ścian (ściany komnat podziemnych są ciemniejsze).

Przykład



Choć po renowacji ta komnata nie ma już symbolu komnaty podziemnej, nadal znajduje się na dolnym poziomie, więc nie można jej łączyć z nowymi komnatami umieszczanymi na górnym poziomie.

◆ Punktowanie renowacji

Po umieszczeniu kafelka renowacji **punktuje się** go w taki sam sposób jak standardową komnatę:

1. PZ za nową renowację

Gracz otrzymuje **PZ** wskazane w lewym górnym rogu umieszczonego kafelka renowacji.

2. Premia albo kara z nowej renowacji

Jeśli na środku umieszczonego kafelka renowacji wskazana jest **premia albo kara**, gracz otrzymuje albo traci PZ zgodnie z symbolami.

3. Premie i kary z innych kafelków

Jeśli nowy kafelek renowacji aktywuje premie i kary z **innych kafelków** w zamku, gracz odpowiednio otrzymuje i traci PZ zgodnie z symbolami.

◆ Koniec gry

W rozgrywce z rozszerzeniem *Renowacje* gra dobiega końca dopiero wtedy, gdy wyczerpią się talia komnat i co najmniej 2 stosy kafelków komnat (w tym kafelki schodów, korytarzy i fosy). Jeśli talia komnat się wyczerpie, zanim zrobią to 2 stosy kafelków, należy potasować karty komnat i kontynuować dobieranie zgodnie ze standardowymi zasadami. Gra zakończy się na koniec rundy, w której wyczerpią się co najmniej 2 stosy kafelków.

Przykład



Czerwony gracz kupuje kącik z przekąskami i umieszcza go na sypialni gościnnej. Otrzymuje 1 PZ (za wartość punktową kącika), premię 3 PZ za połączoną komnatę jadalną (przedśionek) i premię 3 PZ z przedśionka za połączoną komnatę sypialną. W sumie zdobywa 7 PZ (1 + 3 + 3). Czerwony gracz **nie traci** PZ, które otrzymał wcześniej z sypialni gościnnej.

◆ Ukończenie komnaty z renowacją

Gdy gracz ukończy komnatę, **na której znajduje się kafelek renowacji**, otrzymuje nagrody za ukończenie obu rodzajów komnat wskazanych na kafelku renowacji. **Nie otrzymuje** nagrody za ukończenie przykrytej komnaty.

Gdy gracz umieści kafelek renowacji na **już ukończonej** komnacie, otrzymuje obie nagrody za ukończenie **natychmiast** po punktowaniu renowacji.

◆ Dobieranie nowych renowacji

Gdy na początku rundy mistrz budowniczy uzupełnia rynek, może być konieczne dobranie nowych kafelków renowacji w miejsce wykupionych. Na kafelkach renowacji, które zostały na koniec rundy, **nie kładzie się monet.**

Za każdym razem, gdy mistrz budowniczy dobiera nową **kartę komnaty**, najpierw odkrywa odpowiedni kafelek komnaty, a następnie sprawdza **liczbę dostępnych renowacji**. Jeśli jest ona niższa niż maksymalna liczba dostępnych kafelków komnat dla danej liczby graczy, mistrz budowniczy odkrywa wierzchni kafelek renowacji odpowiadający dobranej karcie i umieszcza go z innymi renowacjami.

Jeśli stos renowacji w danym rozmiarze jest pusty, mistrz budowniczy nie dobiera nowego kafelka renowacji, tylko przechodzi do następnej karty komnaty. Jeśli dobierze z talii **kafelków komnaty** (umieszczony w ramach nagrody za ukończenie komnaty sypialnej), traktuje go jak kartę komnaty i dobiera kafelek renowacji **odpowiedniego rozmiaru**.

Kafelków renowacji nigdy nie może być dostępnych **więcej** niż kafelków komnat, może być ich jednak **mniej** (np. jeśli w poprzedniej rundzie gracze kupili więcej renowacji niż komnat). Jeśli mistrz budowniczy **nie dobierze wystarczającej** liczby kart komnat, by całkowicie uzupełnić dostępne kafelki renowacji, nie dobiera dodatkowych kart. W rozpoczynającej się rundzie będzie mniej kafelków renowacji. Być może zostaną uzupełnione w kolejnej rundzie.

Przykład ukończenia komnaty z renowacją



Niebieski gracz kupuje salę kolumnową i umieszcza ją na ukończonym już pokoju dziennym. Po otrzymaniu PZ za salę kolumnową natychmiast otrzymuje nagrody za jej ukończenie. Komnata liczy się jako komnata rozrywkowa i komnata podziemna. Gracz otrzymuje więc 5 PZ i dowolną nagrodę za ukończenie, ponieważ to jego 2. ukończona komnata podziemna.

Przykład dobierania nowych renowacji



Żółty gracz jest mistrzem budowniczym w rozgrywce 5-osobowej. W poprzedniej rundzie zielony gracz kupił komnatę z rynku, niebieski gracz kupił schody, czerwony spasował, a żółty i pomarańczowy kupili po kafelku renowacji. Zostało zatem **7 komnat** i **6 renowacji**.



W rozgrywce 5-osobowej na rynku powinno być **8 komnat**, więc żółty gracz dobiera 1 kartę komnaty. Karta wskazuje komnatę 350 , więc gracz odkrywa wierzchni kafelek z odpowiedniego stosu i uzupełnia puste miejsce na rynku. Jako że jest dostępnych **mniej niż 8 renowacji**, odkrywa **też** wierzchni kafelek renowacji ze stosu kafelków 350 . Rynek jest pełny, więc żółty gracz nie dobiera więcej kart komnat. Oznacza to, że w tej rundzie będzie dostępnych tylko **7 renowacji**.

Komnaty sypialne i fosa

Gdy gracz zdobędzie nagrodę za ukończenie komnaty sypialnej albo fosy, nie może przeglądać stosów kafelków renowacji (może wybierać tylko spośród standardowych komnat).

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na koniec gry renowacje zapewniają PZ w następujący sposób:

- ♦ Renowacji **nie uwzględnia się** podczas **punktowania pustych stosów kafelków** na koniec gry.
- ♦ Podczas liczenia **wszystkich** komnat, **ukończonych** lub **nieukończonych** komnat albo komnat określonego **rozmiaru** komnata z renowacją liczy się jako **1 komnata**. Podczas liczenia komnat określonego **rodzaju** komnata z renowacją liczy się na poczet **obu** rodzajów.
- ♦ Podczas **obliczania całkowitej powierzchni** powierzchnia komnaty z renowacją liczy się tylko raz. Podczas obliczania powierzchni komnat określonego **rodzaju** powierzchnia komnaty z renowacją liczy się na poczet **obu** rodzajów.

♦ Renowacje i inne rozszerzenia

325 WIEŻE. Jeśli mistrz budowniczy dobierze kartę wieży z talii komnat albo jeśli na wierzchu talii komnat leży kafelek wieży, nie dobiera nowego kafelka renowacji, tylko przechodzi do następnej karty komnaty. Wież nie można poddać renowacji.

2 ŻETONY ŁABĘDZI. Zawsze gdy mistrz budowniczy odkrywa kafelek renowacji z symbolem łabędzia, bierze z planszy losowy żeton łabędzia i kładzie odkryty na tym kafelku. W rozgrywce z rozszerzeniem *Renowacje* żetony łabędzi mogą się wyczerpać przed końcem gry. W takim razie na kolejnych kafelkach komnat i renowacji z symbolem łabędzia nie kładzie się żetonów łabędzi.

FOSY. W rozgrywce z rozszerzeniem *Fosy* każdy rodzaj komnaty wskazany na kafelku renowacji (wyjątek: komnaty zewnętrzne i pasáže) zapewnia 1 PZ w ramach premii z fosy. Na komnatkach zewnętrznych należących do okolicznych włości można umieszczać kafelki renowacji dowolnego rodzaju.

×2 SEKRETNE PRZEJŚCIA. Gdy gracz umieszcza renowację na komnacie, może użyć dowolnej liczby sekretnych przejść, by połączyć tę komnatę z innymi komnatami w zamku (jak przy umieszczaniu nowej komnaty). Mnożnik premii zapewniany przez sekretne przejście dotyczy obu rodzajów komnat wskazanych na kafelkach renowacji.

Przykład



Pomarańczowy gracz umieszcza obserwatorium obok głównego salonu, który jest renowacją. Łączy je sekretnym przejściem. Otrzymuje 3 PZ za obserwatorium. Główny salon jest **komnatą wypoczynkową i komnatą rozrywkową**, a obserwatorium zapewnia premię 2 PZ za połączenie z komnatami tych rodzajów, więc pomarańczowy gracz otrzymuje premię z obserwatorium **dwukrotnie**. Sekretne przejście **za każdym razem** podwaja premię za połączenie, więc w sumie gracz zdobywa 11 PZ (3 + 4 + 4). Jako że główny salon i obserwatorium do siebie nie przylegają (a sekretne przejście wygłusza dźwięki między nimi), gracz nie traci PZ w ramach kary za przyleganie z głównego salonu.



Królewskie dekrety

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z **kartą królewskiego dekretu**, która zapewnia indywidualną premię. Część z nich ma natychmiastowy efekt, który rozpatruje się po odkryciu karty **na początku rozgrywki**. Niektórych można użyć w określonych momentach **podczas rozgrywki**, a innych podczas punktowania **na koniec gry**. Poszczególne karty królewskich dekretów są szczegółowo opisane w tej części instrukcji.



WSKAZÓWKA. Kartę królewskiego dekretu należy trzymać odkrytą przez całą rozgrywkę. Warto położyć ją w zasięgu wzroku, aby nie zapomnieć o premii, którą zapewnia.

Opisy kart królewskich dekretów dotyczących **określonych rozszerzeń** są oznaczone **odpowiednimi symbolami** (□ / ● / ○). W razie dobrania karty królewskiego dekretu dotyczącej rozszerzenia **nieużywanego** w danej rozgrywce należy ją natychmiast odkryć, odrzucić i dobrać w jej miejsce nową.

♦ Wariant podwójnych dekretów

Gracze, którzy już dobrze znają rozszerzenie *Królewskie dekrety*, mogą wypróbować wariant podwójnych dekretów.

Podczas przygotowania graczy do kart królewskich dekretów należy dołożyć tyle kart, ilu jest graczy (należy więc przygotować 2 razy więcej kart, niż jest graczy, i 2 dodatkowe karty). Każdy gracz wybiera 1 kartę, aż nadejdzie kolej mistrza budowniczego, który wybiera 2 karty, po czym przekazuje pozostałe karty w lewo. Każdy gracz wybiera jeszcze 1 kartę. W ten sposób wszyscy mają po 2 karty królewskich dekretów, które są aktywne w trakcie rozgrywki.

♦ Początek rozgrywki



Po odkryciu tej karty weź na start dodatkowo monety warte **10 000**.



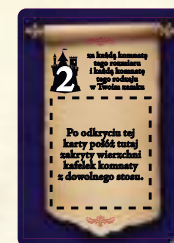
Po odkryciu tej karty podejrzuj w sekrecie **3 karty królewskich dekretów** z wierzchu talii i wybierz 1, którą zachowasz. Pozostałe 2 karty i tę kartę odłóż na spód talii.



Po odkryciu tej karty weź z pudełka 2 niewykorzystane żetony kaprysów króla, obejrzyj je w sekrecie i połącz zakryte na tej karcie. Na początku punktowania końcowego tylko Ty otrzymasz za nie PZ na podstawie miejsca, które zajmiesz we wskazanych kategoriach.

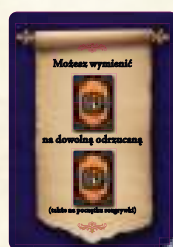


Po odkryciu tej karty weź **1 kafelek korytarza i 1 kafelek schodów** i umieść je w swoim zamku. Jeśli dzięki umieszczeniu tych kafelków ukończysz 1 albo więcej pasaży, możesz otrzymać nagrodę za ukończenie (tylko raz).



Po odkryciu tej karty podejrzuj w sekrecie **wierzchni kafelek komnaty** z dowolnego stosu i połącz **zakryty** na tej karcie. Odkryj go na początku punktowania końcowego – otrzymasz **2 PZ** za każdą komnatę tego samego **rozmiaru** i **2 PZ** za każdą komnatę tego samego **rodzaju** w swoim zamku. Komnata, która jest tego samego **rozmiaru** i **rodzaju**, zapewnia 4 PZ. Musisz wybrać standardową komnatę. Nie możesz wybrać kafelek renowacji, fosy, schodów ani korytarza. Kafelek położony na tej karcie **nie liczy się** na koniec gry na potrzeby punktowania tej ani innych kart królewskich dekretów, pustych stosów kafelków, kaprysów króla i kart premii.

◆ W trakcie rozgrywki



Zawsze gdy któryś z graczy **odrzuca karty premii** (także podczas przygotowania graczy), możesz podejrzeć odrzucone karty i **wymienić** 1 ze swoich kart premii na 1 z odrzuconych. Nie ujawniaj pozostałym graczom, którą kartę zachowujesz. Jeśli zdecydujesz się na wymianę, dotychczasową kartę odłóż na spód talii. Możesz użyć tego efektu nawet wtedy, gdy to **Ty** odrzucasz karty premii.



Możesz trzymać swoje monety **ukryte** pod tą kartą przez całą rozgrywkę. Możesz je oglądać w dowolnej chwili i wydawać zgodnie ze standardowymi zasadami. Zamiast pod kartą możesz ukryć monety w innym miejscu niewidocznym dla pozostałych graczy (np. przykryć je dłonią).



Raz podczas rozgrywki w dowolnej chwili możesz odwrócić tę kartę, by przejrzeć **stos odrzuconych kart komnat**, wybrać **do 3 kart** i umieścić je zakryte w dowolnej kolejności na wierzchu talii komnat.



Zawsze gdy jako mistrz budowniczy **ustalasz ceny komnat**, możesz zostawić 1 miejsce na rynku **puste**, a pod inną dowolną ceną umieścić **1 dodatkową komnatę**. W rozgrywce 5-osobowej pod ceną 15 000 możesz umieścić 3. komnatę albo zostawić tam tylko 1 komnatę, a drugą przenieść pod inną cenę bez zostawiania na rynku pustego miejsca.



Zawsze gdy jako mistrz budowniczy **ustalasz ceny komnat**, możesz **przenieść** dowolne monety z dowolnych komnat na inne, wybrane przez Ciebie komnaty. Wartość monet na komnacie **nie może** w ten sposób **przekroczyć 5000**. Jeśli na kafelku komnaty znajdują się już monety **warte 5000 albo więcej**, nie możesz zwiększyć tej wartości, ale możesz ją zmniejszyć.



Zawsze gdy inny gracz jako mistrz budowniczy **ustala ceny komnat**, ma na to tylko **15 sekund**. Użyj stopera, aby dokładnie mierzyć czas. Jeśli mistrz nie zdąży ustalić cen wszystkich komnat w wyznaczonym czasie, Ty ustalasz ceny komnat, które nie mają przypisanej ceny.



Zawsze gdy jako mistrz budowniczy **ustalisz ceny komnat**, możesz zdecydować, że rozegrasz **1. turę**. W rozgrywce 2-osobowej odrzuć tę kartę królewskiego dekretu i dobierz nową.



Zawsze po ustaleniu cen komnat przez mistrza budowniczego możesz natychmiast zapłacić po 2000 dowolnej liczbie graczom rozgrywającym tury przed Tobą, by dokonać zakupu przed nimi. Gracze nie mogą nie przyjąć monet. Możesz użyć tej karty także wtedy, gdy jesteś mistrzem budowniczym. Dzięki niej możesz rozegrać turę przed mistrzem budowniczym używającym królewskiego dekretu pozwalającego mu rozegrać 1. turę.



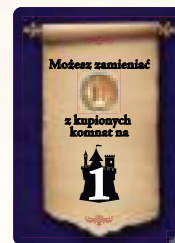
Możesz kupować **renowacje** po **2000** (zamiast 5000).



Możesz kupować **korytarze i schody** po **1000** (zamiast 3000).



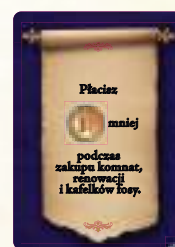
Zawsze gdy **kupujesz** komnatę, możesz ją położyć na tej karcie, jeśli nie ma na niej kafelka. W dowolnym momencie któregoś z przyszłych tur możesz umieścić tę komnatę w zamku **dodatkowo** do zakupu innej komnaty albo spasowania. Natychmiast otrzymujesz monety i żeton łabędzia z tego kafelka (jeśli jakieś na nim leżą). Możesz położyć na tej karcie dowolną **standardową komnatę, korytarz, schody, kafelek fosy albo renowację**. Jeśli na koniec gry na tej karcie znajduje się kafelek, nie liczy się na potrzeby żadnego kroku punktowania, w tym pustych stosów kafelków, kaprysów króla i kart premii.



Zawsze gdy **kupujesz** komnatę, na której są monety, możesz odłożyć dowolne z nich do banku. Otrzymujesz 1 PZ za każdy odłożony 1000.



Zawsze gdy **kupujesz** komnatę o koszcie **15 000**, płacisz za nią tylko **10 000**.



Zawsze gdy **kupujesz** komnatę, płacisz o 1000 mniej. Obejmuje to też schody, korytarze, kafelki fosy i renowacje.



Zawsze gdy chcesz **kupić** komnatę, zamiast standardowego zakupu możesz wziąć **za darmo** dowolną komnatę o koszcie **1000** albo **2000**. Mistrz budowniczy nie otrzymuje monet. Jeśli na kafelku są monety, weź je. W rozgrywce 2- albo 3-osobowej odrzuć tę kartę i dobierz nową.



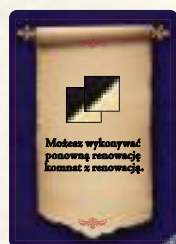
Zawsze gdy **kupujesz** komnatę, możesz **pożyczyć** monety z banku, by opłacić część albo całość kosztu. Weź z banku kwotę, którą chcesz pożyczyć. Następnie połóż na tej karcie monety z banku warte tyle samo jako znaczniki pożyczki. W dowolnym momencie którejś z przyszłych tur możesz **spłacić** część albo całość pożyczki. Usuwasz wtedy z tej karty monety warte tyle, ile spłacasz. Na początku punktowania końcowego **stracisz 1 PZ** za każdy **1000** leżący na tej karcie. Możesz użyć tego efektu, gdy kupujesz standardową komnatę, schody, korytarz, kafelek fosy albo renowację.



Zawsze gdy **pasujesz**, możesz wziąć wszystkie monety z 1 dowolnej komnaty na rynku (dodatkowo do monet wartych 5000, które pobierasz z banku za spasowanie). Komnatę pozostaw na rynku.



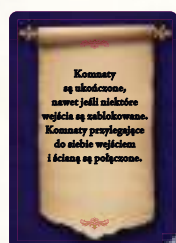
Zawsze gdy **pasujesz**, możesz pobrać z banku monety warte **8000** albo otrzymać **8 PZ** (zamiast pobrać 5000).



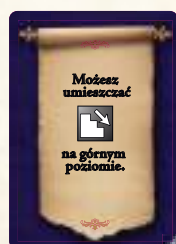
Możesz umieszczać **kafelki renowacji** na **innych** kafelkach renowacji. Podczas punktowania kaprysów króla i kart premii, jeśli renowacje są umieszczone jedna na drugiej, **każda** liczy się do liczby renowacji.



Zawsze gdy **umieszczasz** komnatę, kafelek fosy albo renowację z **kwadratowym symbolem komnaty zewnętrznej**, pobierz z banku monety warte 7000. Liczą się tylko **kwadratowe** symbole, czyli te oznaczające premie i kary.



Zawsze gdy **wejście** komnaty przylega do **ściany** innej komnaty, te komnaty liczą się jako **połączone**. Wpływa to na **punktowanie** umieszczanych komnat i na **kończenie** komnat. Komnaty ukończone dzięki tej zdolności liczą się jako ukończone (i **nie liczą się** jako nieukończone) na potrzeby punktowania kaprysów króla i kart premii.



Możesz łączyć **komnaty podziemne** z komnatami na górnym poziomie.



Nie tracisz PZ w ramach kar za przyleganie z **komnat rozrywkowych**.



Każda **premia za połączenie** w Twoim zamku zapewnia **dodatkowy 1 PZ** za każdą połączoną komnatę wskazanego rodzaju. Sekretne przejścia **nie podwajają** tego dodatkowego PZ.



Zawsze gdy **otrzymujesz PZ** za komnatę, renowację albo kafelek fosy (PZ wskazane w lewym górnym rogu), zamiast otrzymać **PZ**, możesz pobrać z banku **monetę o wartości 1000** za każdy PZ, który zapewniłby ten kafelek. **Nie możesz wymienić tylko części PZ na monety** – musisz wybrać, czy chcesz otrzymać tylko monety czy tylko PZ.



Zawsze gdy **podczas punktowania** komnaty, renowacji albo kafełka fosy otrzymasz **w sumie mniej niż 3 PZ**, zamiast tego otrzymujesz 3 PZ.



Tvoja **nagroda za ukończenie komnaty rozrywkowej** wynosi **8 PZ** (zamiast 5 PZ). Karta wpływa także na nagrody wybierane w ramach nagrody za ukończenie 2 komnat podziemnych.



Zawsze gdy rozgrywasz dodatkową turę, na jej początku pobierz z banku monety warte 5000. **Możesz ich użyć podczas tej dodatkowej tury albo zachować je na później.**

◆ W trakcie rozgrywki (cd.)



Zawsze gdy otrzymujesz **nagrodę za ukończenie pasażu**, możesz wziąć 1 kafelek schodów i 1 kafelek korytarza (zamiast wybierać 1 z nich). Nie możesz wziąć 2 takich samych kafelków, nawet jeśli 1 ze stosów jest pusty. Karta wpływa także na nagrody wybierane w ramach nagrody za ukończenie 2 komnat podziemnych.



Gdy otrzymujesz **nagrodę za ukończenie fosy**, możesz ją otrzymać dwukrotnie.



Zawsze gdy otrzymujesz **nagrodę za ukończenie komnaty użytkowej**, dobierz 3 karty premii (zamiast 2) i wybierz 1 spośród nich. Karta wpływa także na nagrody wybierane w ramach nagrody za ukończenie 2 komnat podziemnych.



Zawsze gdy otrzymujesz **nagrodę za ukończenie komnaty podziemnej**, otrzymujesz dowolne 2 spośród pozostałych nagród za ukończenie komnaty (zamiast 1). Muszą to być różne nagrody. Wciąż obowiązuje zasada, zgodnie z którą otrzymujesz nagrodę za każde 2 ukończone komnaty podziemne.



Jeśli na **koniec swojej tury** masz **nieparzystą liczbę PZ**, otrzymujesz 1 PZ. Jeśli rozgrywasz dodatkowe tury, sprawdź liczbę PZ na koniec każdej tury.



Otrzymujesz **podwojone** premie PZ z **komnat podziemnych**. Nie dotyczy to premii z kafelków fos.



Zawsze gdy otrzymujesz **nagrodę za ukończenie komnaty zewnętrznej**, pobierz z banku monety warte 15 000 (zamiast 10 000). Karta wpływa także na nagrody wybierane w ramach nagrody za ukończenie 2 komnat podziemnych.



Na **koniec każdej swojej tury** możesz położyć na tej karcie monetę o wartości 1000 ze swoich zasobów. Na początku punktowania końcowego otrzymasz 1 PZ za każdy 1000 na tej karcie. Monety na tej karcie na koniec gry liczą się też na potrzeby punktowania innych królewskich dekretów, kaprysów króla, kart premii i pieniędzy na koniec gry. Jeśli zapomnisz położyć monetę na koniec swojej tury, nie możesz tego zrobić później.



Zawsze gdy umieszczasz komnatę, kafelek fosy albo renowację z **kwadratowym symbolem komnaty wypoczynkowej**, otrzymujesz 2 PZ. Liczą się tylko **kwadratowe symbole**, czyli te oznaczające premie i kary.



Zawsze gdy otrzymujesz **nagrodę za ukończenie komnaty sypialnej**, możesz wybrać **do 3 komnat** z przeglądanej stosu kafelków (zamiast do 2). Karta wpływa także na nagrody wybierane w ramach nagrody za ukończenie 2 komnat podziemnych.



Zawsze gdy **ukończysz** dowolną komnatę albo renowację, pobierz z banku monetę o wartości 1000 (dodatkowo do standardowej nagrody za ukończenie). Nie dotyczy to ukończenia fosy. Gdy ukończysz wieżę albo renowację, otrzymujesz tę premię raz (a nie raz za każdą otrzymaną nagrodę za ukończenie).



UWAGA! Karty królewskich dekretów, które zapewniają PZ „podczas punktowania końcowego”, punktuje się w kroku punktowania kart królewskich dekretów (zob. str. 31).

◆ Punktowanie końcowe



Podczas punktowania końcowego otrzymujesz 1 PZ za każdy unikalny **rozmiar** komnaty w swoim zamku (w tym korytarz, schody i foyer/barbakan). Kafelki fosy się nie liczą.



Podczas punktowania końcowego otrzymujesz 2 PZ za każdy unikalny **rodzaj** komnaty w swoim zamku (maks. 16 PZ). Kafelki fosy się nie liczą.



Podczas punktowania końcowego otrzymujesz 1 PZ za każdą komnatę w **najdłuższym łańcuchu** komnat, przez które można przejść bez wchodzenia do którejś więcej niż raz.



Podczas punktowania końcowego otrzymujesz 2 PZ za każdy **dziedziniec** w swoim zamku. Dziedziniec to pusty obszar dowolnej wielkości całkowicie otoczony kafelkami i mający co najmniej 1 wejście. Można używać murów fosy i sekretnych przejść, by tworzyć dziedzińce.



Podczas punktowania końcowego otrzymujesz 12 PZ, jeśli **nie masz** w swoim zamku żadnych **schodów** ani **korytarzy**.



Podczas punktowania **pieniędzy**, które zostały w zasobach graczy, otrzymujesz dodatkowe 2 PZ za każde **5000** w monetach, które masz (dodatkowo do 1 PZ za każde 10 000).



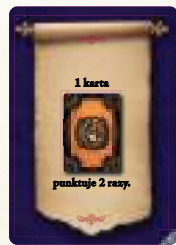
Podczas punktowania **zestawów żetonów łabędzi** użyj punktacji z tej karty (zamiast tej wskazanej w instrukcji na str. 17). Nie wpływa to na wymianę żetonów łabędzi na monety.



Przed punktowaniem **pustych stosów kafelków** usuń w sumie do **4 komnat** z **dowolnej liczby** wybranych przez Ciebie stosów (z wyjątkiem kafelków fosy).



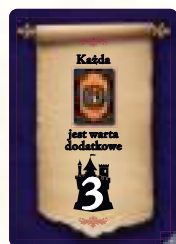
Podczas punktowania **pustych stosów kafelków** otrzymujesz **4 PZ** za każdą komnatę odpowiadającą pustemu stosowi kafelków (zamiast 2 PZ). Kafelki fosy też się liczą, jeśli ich stos jest pusty.



Podczas punktowania **kart premii** wybierz 1 spośród swoich kart, która zapunktuje **dwukrotnie**.



Jeśli zajmujesz **1. miejsce** w kategorii wskazanej na **żetonie kaprysu króla** (remis się nie liczy), otrzymujesz **12 PZ** (zamiast 8 PZ). Dotyczy to też żetonów kaprysów króla, które otrzymałeś w ramach nagrody za ukończenie wieży i z innych kart królewskich dekretów. **Nie otrzymujesz** tych PZ, gdy zajmujesz 1. miejsce podczas punktowania żetonów kaprysów króla należących do innych graczy.



Podczas punktowania **kart premii** otrzymujesz dodatkowe **3 PZ** za każdą swoją kartę premii (dodatkowo do PZ wynikających z premii zapewnianej przez daną kartę).



Wygrywasz remisy podczas ustalania zajmowanego **miejsca** w kategoriach wskazanych na **żetonach kaprysów króla**.

Otrzymujesz PZ za wyższe miejsce, a pozostali remisujący gracze – za niższe miejsce (albo miejsca). Dotyczy to też żetonów kaprysów króla otrzymanych za ukończenie wieży i z innych kart królewskich dekretów, należących zarówno do Ciebie, jak i do innych graczy (jeśli inny gracz remisuje z Tobą w kategorii wskazanej na jego żetonie, przegrywa remis i otrzymuje PZ za niższe miejsce).



Podczas punktowania końcowego otrzymujesz 3 PZ za każdą parę połączonych (także sekretnym przejściem) unikalnych komnat tego samego rodzaju. Ten sam kafelek nie może wchodzić w skład 2 par.



Zielony gracz ma 3 połączone komnaty jadalne i 4 połączone komnaty wypoczynkowe. Ma zatem 1 parę połączonych komnat jadalnych, za którą otrzymuje 3 PZ, i 2 pary połączonych komnat wypoczynkowych, za które otrzymuje 6 PZ.

Nowe kaprysy króla i karty premii

Opisy żetonów kaprysów króla i kart premii dotyczących określonych rozszerzeń są oznaczone symbolem danego rozszerzenia (325 /  /  / .

Kaprysy króla



325 Wieże

Każdy gracz liczy **wieże** w swoim zamku. Liczą się wieże ukończone i nieukończone.



Kafelki fosy

Każdy gracz liczy **kafelki fosy** wokół swojego zamku. Kafelki barbakanu się nie liczy.



Żetony łabędzi

Każdy gracz liczy **wszystkie** swoje **żetony łabędzi** (niezależnie od koloru). Żetony **wymienione** na monety w trakcie rozgrywki się nie liczą.



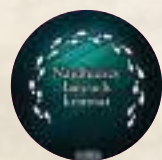
Renowacje

Każdy gracz liczy **kafelki renowacji** w swoim zamku.



Liczba komnat

Każdy gracz liczy **wszystkie** komnaty w swoim zamku.



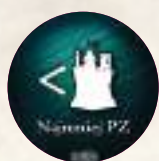
Najdłuższy łańcuch komnat

Każdy gracz liczy komnaty w **najdłuższym** łańcuchu komnat, przez które można **przejsć** bez wchodzenia do którejś więcej niż raz.



Komnaty bez symbolu łabędzia

Każdy gracz liczy komnaty **bez symbolu łabędzia** w prawym dolnym rogu. Schody, korytarze i kafelki fosy też się liczą. Symbol łabędzia znajduje się na wszystkich komnatach o rozmiarach 250–400 , więc należy policzyć wszystkie komnaty pozostałych rozmiarów. Tę żetonu można używać nawet w rozgrywce bez rozszerzenia Żetony łabędzi.



Najmniej PZ

Każdy gracz sprawdza, **ile PZ zdobył do tej pory**. Następnie gracze zostają uszeregowani od tego, który ma **najmniej PZ**, do tego, który ma ich **najwięcej**. Ważne, by **punktować** ten żeton w **odpowiednim** kroku punktowania końcowego (zob. ramka UWAGA!).



Unikalne rozmiary komnat

Każdy gracz liczy **unikalne rozmiary** komnat w swoim zamku. Korytarze, schody i foyer/barbakan się nie liczą.



Unikalne rodzaje komnat

Każdy gracz liczy **unikalne rodzaje** komnat w swoim zamku. **Kafelki fosy** też się liczy. **Kafelki barbakanu** nie liczy się jako **kafelki fosy**.

WSKAZÓWKA. Nowe żetony kaprysów króla i karty premii są oznaczone symbolem kamienia na dole (żetony) albo w prawym dolnym rogu (karty).

W razie dobrania żetonu królewskiego kaprysu albo karty premii dotyczących rozszerzenia **nieużywanego w danej rozgrywce** należy natychmiast odkryć taki element, odrzucić go i dobrać w jego miejsce nowy.



Dziedzińce

Każdy gracz liczy **dziedzińce** w swoim zamku. Dziedziniec to pusty obszar dowolnej wielkości całkowicie otoczony kafelkami i mający co najmniej 1 wejście. Można używać murów fosy i sekretnych przejść, by tworzyć dziedzińce. **Kafelki tworzące dziedziniec muszą się ze sobą stykać (bez luk).**



Jeśli sala fletów jest równo ułożona, nie styka się z żadną z fioletowych komnat wypoczynkowych, a więc nie tworzy dziedzińca.

UWAGA! Żetony kaprysów króla znajdujące się na planszy należy punktować **od lewej do prawej**. Żetony zdobyte w ramach nagrody za ukończenie wieży należy punktować zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od mistrza budowniczego.

♦ Karty premii



325 Wieże

Otrzymujesz 2 PZ za każdą **wieżę** (325 PZ) w swoim zamku.



Kafelki fosy

Otrzymujesz 3 PZ za każdy **kafelek fosy** wokół swojego zamku (kafelki barbakanu się nie liczy).



Żetony łabędzi

Otrzymujesz 1 PZ za każdy **żeton łabędzia**, jaki masz.



Renowacje

Otrzymujesz 2 PZ za każdą **renowację** w swoim zamku.



10 z 11 rozmiarów

Otrzymujesz 8 PZ, jeśli masz w swoim zamku komnaty w 10 z 11 rozmiarów. Nie otrzymujesz dodatkowych PZ, jeśli masz więcej niż 1 komnatę każdego rozmiaru. Ta karta zastępuje kartę premii z gry podstawowej punktującą za komnaty różnych rozmiarów.



Dziedzińce

Otrzymujesz 1 PZ za każdy dziedziniec w swoim zamku. Dziedziniec to pusty obszar dowolnej wielkości całkowicie otoczony kafelkami i mający co najmniej 1 wejście. Można używać murów fosy i sekretnych przejść, by tworzyć dziedzińce.



Pierwsze miejsce

Otrzymujesz 4 PZ za każdy żeton kaprysu króla odkryty na planszy, w przypadku którego zajmujesz 1. miejsce (remis się nie liczy, chyba że wygrasz go dzięki karcie dekretu).



Mistrz budowniczy

Otrzymujesz 7 PZ, jeśli byłeś mistrzem budowniczym w ostatniej rundzie. *By o to zadbać, przyspiesz albo wydłuż rozgrywkę poprzez użycie komnat jadalnych i komnat sypialnych, a także rezygnację z zakupu komnat.*



Puste stosy

Otrzymujesz dodatkowy 1 PZ za każdą komnatę w swoim zamku odpowiadającą pustemu stosowi kafelków (dodatkowo do 2 PZ, które otrzymujesz zgodnie ze standardowymi zasadami). Kafelki fosy też się liczą, jeśli ich stos jest pusty.



Symbole łabędzi

Otrzymujesz 1 PZ za każdą komnatę z symbolem łabędzia w swoim zamku (wszystkie komnaty o rozmiarach 250–400 PZ). Tej karty można używać nawet w rozgrywce bez rozszerzenia *Żetony łabędzi*.



Każde 500 PZ

Oblicz całkowitą powierzchnię swojego zamku. Otrzymujesz 1 PZ za każde 500 PZ . Kafelki fosy też się liczą.



Niepunktujące karty premii

Oblicz tę premię, gdy zostaną przydzielone PZ za wszystkie pozostałe karty premii. Otrzymujesz 3 PZ za każdą kartę premii należącą do dowolnego z graczy, która nie zapewniła żadnych PZ. Jeśli nie ma takiej karty, ta karta zapewnia 3 PZ za samą siebie.



Symbole zamków

Otrzymujesz 1 PZ za każdy symbol zamku z liczbą „1” na komnatach w swoim zamku. Obejmuje to symbol z wartością punktową 1 PZ na kafelkach komnat i renowacji (w lewym górnym rogu), a także symbol premii 1 PZ. Nie liczą się symbole: kary -1 PZ, wartości punktowej i premii większych niż 1 PZ ani wartości punktowej i premii na kafelkach fosy.

Przypomnienie zasad

◆ Premie i kary z kafelków

1. Premia za połączenie

Gracz otrzymuje PZ za każdą **połączoną** komnatę każdego ze wskazanych **rodzajów**. Komnaty są połączone, jeśli **łączą się wejściami**.

2. Kara za przyleganie

Gracz traci PZ za każdą przylegającą komnatę każdego ze wskazanych rodzajów. Komnaty do siebie przylegają, jeśli ich dowolne części się ze sobą stykają.

3. Mnożnik sekretnych przejść (rozszerzenie *Sekretne przejścia*)

Jeśli 2 komnaty są połączone sekretnym przejściem, gracz podwaja wszystkie premie za to połączenie (zob. str. 15–16).

4. Premia z fosy (rozszerzenie *Fosy*)

Gracz otrzymuje PZ za każdą komnatę wskazanego rodzaju znajdującą się w dowolnym miejscu jego zamku (zob. str. 11).

5. Premia z podziemi

Gracz otrzymuje PZ za każdą komnatę wskazanego rodzaju znajdującą się w dowolnym miejscu jego zamku.



PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na koniec rozgrywki z kilkoma rozszerzeniami PZ przyznaje się w następującej kolejności:

- 1. puste stosy kafelków,
- 2.  zestawy żetonów łabędzi (zob. str. 17),
- 3.  królewskie dekrety (zob. str. 23),
- 4.  kaprysy króla,
- 5.  karty premii,
- 6.  kaprysy króla za wieże (zob. str. 10),
- 7. pieniądze w zasobach gracza.

◆ Punktowanie komnat, renowacji i fosy

1. **PZ za nowy kafelek**

Gracz otrzymuje **PZ** wskazane w lewym górnym rogu umieszczonego kafelka.
2. **Premia albo kara z nowego kafelka**

Jeśli na środku umieszczonego kafelka wskazana jest **premia albo kara**, gracz otrzymuje albo traci PZ zgodnie z symbolami.
3. **Premie i kary z innych kafelków**

Jeśli nowy kafelek aktywuje premie i kary z **innych kafelków** w zamku, gracz odpowiednio otrzymuje i traci PZ zgodnie z symbolami.
4. **Nagrody za ukończenie**

Jeśli umieszczenie nowego kafelka spowoduje ukończenie co najmniej 1 komnaty (poprzez połączenie wszystkich wejść) albo ukończenie fosy (poprzez umieszczenie 3. kafelka fosy), gracz natychmiast otrzymuje nagrodę za każdą z tych ukończonych komnat albo fosę.

◆ Nowe nagrody za ukończenie

-  **Nagroda za ukończenie wieży**

 - Oprócz otrzymania nagrody za ukończenie komnaty danego rodzaju (zgodnie z symbolem na kafelku wieży) gracz ogląda w sekrecie **3 wierzchnie żetony kaprysów króla** z zakrytego stosu, wybiera **1** i kładzie **zakryty** przed sobą. Na koniec gry otrzyma za niego PZ.
-  **Nagroda za ukończenie fosy**

 - Gracz przegląda w sekrecie **1 dowolny stos** kafelków komnat (z wyjątkiem schodów i korytarzy). Może wybrać z niego 1 komnatę i natychmiast **umieścić ją za darmo** w zamku. Na koniec tasuje pozostałe kafelki z tego stosu.

-  **Nagroda za ukończenie renowacji**

 - Gdy gracz ukończy komnatę z renowacją albo umieści renowację na już ukończonej komnacie, otrzymuje nagrody za ukończenie **obu** rodzajów komnat wskazanych na kafelku renowacji.

◆ Wartość żetonów łabędzi

LICZBA ŻETONÓW	POBRANE MONETY (ZESTAW DOWOLNYCH ŻETONÓW)	PZ NA KONIEC GRY (ZESTAW UNIKALNYCH ŻETONÓW)
1	1000	1
2	3000	3
3	6000	6
4	10 000	10
5	15 000	15

◆ O szalonym królu Ludwiku

Ludwik II, znany też jako Ludwik Szalony, objął tron Bawarii w 1864 roku. Zamiast jednak skupić się na sprawach państwowych, oddawał się pasji: średniowiecznym zamkom. Zlecił wzniesienie 3 zamków. Najsłynniejszy to Neuschwanstein – strzelista, baśniowa wręcz budowla stała się inspiracją dla twórców zamków w parkach rozrywki Disneyland. To właśnie Neuschwanstein znajduje się na ilustracji zdobiącej pudełko tej gry. Ludwik wydał cały majątek (ponad 30 mln marek) na budowę zamków, równie wspaniałych i dziwacznych, jak on sam.

Wiele spośród wyjątkowych komnat, które powstały w zamkach Ludwika, można wybudować też w tej grze. Jedną z nich jest grota Wenus, czyli wypełniona wodą podziemna jaskinia. W tym zadziwiającym otoczeniu król mógł oglądać opery Wagnera.

W 1886 roku bawarscy ministrowie w końcu odsunęli Ludwika od władzy, a jako powód podali jego niepoczytalność. Zaledwie dzień po detronizacji zwłoki króla znaleziono w jeziorze. Do dziś trwają spory na temat przyczyny jego śmierci. Jedno jest jednak pewne – zamki zbudowane przez Ludwika stanowią wielkie dziedzictwo. Każdego roku odwiedzają je tłumy turystów. Z pewnością warto zobaczyć te cuda architektury!

◆ O autorze gry

Ted Alspach jest autorem wielu gier planszowych. Są to m.in.: *Wilkołaki: Pełnia księżyca*, *Maglev Metro*, *Silver*, *Ultimate Werewolf*, *The Palace of Mad King Ludwig*, *Suburbia* i *Słowołaki*, gra nominowana w 2019 roku do nagrody Spiel des Jahres.

◆ O deweloperze

Dale Yu zajmuje się rozwijaniem gier od 2001 roku. Pracował przy wielu wspaniałych grach wydawnictwa Bezier Games, np. *Suburbii*, *Maglev Metro*, *Subdivision* czy *The Palace of Mad King Ludwig*. Należał do zespołu deweloperskiego gry *Dominion*, zajmował się również opracowaniem trybu solo do *Agricoli*. Jest współautorem *Flizz & Miez*, gry nominowanej w 2014 roku do nagrody Kinderspiel des Jahres. Od 2010 roku jest redaktorem naczelnym bloga *OpinionatedGamers.com*.

◆ O ilustratorce

Agnieszka Dąbrowiecka specjalizuje się w ilustracjach o tematyce fantasy i historycznej. W wolnym czasie uczestniczy w rekonstrukcjach historycznych (XIV i XVII wiek) i prowadzi grupę Mantykora, w ramach której uczy nowoczesnego tańca brzucha. Pasje mają znaczący wpływ na jej styl twórczy. Była zaangażowana w stworzenie oprawy graficznej edycji kolekcjonerskiej *Zamków szalonego króla Ludwika* i gry *Pomiędzy dwoma zamkami szalonego króla Ludwika*.

Instagram: @anezerynlis
Artstation: www.artstation.com/anez

Twórcy

Bezier Games

Dyrektor wykonawczy:

Ted Alspach

Dyrektor operacyjny:

Toni Alspach

Kierownik licencyjny i programowy:

Renée Harris

Kierownik marketingu:

Ally Gold

Kierownik ds. mediów społecznościowych:

Lindsay Schlessner

Kierownik ds. targów:

Kevin Padula

Projekt graficzny:

Alanna Kelsey, Matt Paquette & Co.

Kierownik biura obsługi klienta:

Ryan Moore

Kontrola jakości:

Nathan McKeehan, Bryon Quick

Redakcja wersji angielskiej:

Melinda Barsales, Jeff Fraser

Opracowanie aplikacji:

Erik Coburn, Chris Strater, Steven Melton,
i Jonathan Casper

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Testerzy

Wiele osób zbudowało zamki swoich marzeń, aby mogły powstać *Zamki szalonego króla Ludwika*. Jestem wdzięczny im wszystkim! W szczególności dziękuję następującym osobom: Nicola Ally, Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Melinda Barsales, Chris Bender, Isabella Bender, Richard Bethany, Dan Calhoun, Jonathan Casper, Dave Clunie, Tyler Cornell, Audrey Cueto, Eric Dalehite, Charlie Davis, Randy Farmer, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Jennifer Geske, Ally Gold, Fil de Guzman, Brett Hardin, Renée Harris, Lucas Hedgren, Mike Heller, Jeremy Higdon, Shoana Hunt, Andre Infante, Braeden Jackson, Mark Jackson, Sergio Jaurez, Alanna Kelsey, Dan King, Chris Landon, Cynthia Landon, Shalise Landon, Larry Levy, Dean Lizardo, Steven Melton, Nathan McKeehan, Jim McQuillan, Karen Miller, Michael Morrison, Ryan Moore, Nathan Morse, Jesse Mundis, Kevin Padula, John Palagyi, Aliza Panitz, Matt Ryan, Steve Samson, Lindsay Schlessner, Greg Schloesser, Barbara Shepard, Sir Shuffles-a-lot, James Nathan Spencer, Jim Stith, Max Stith, Chris Strater, Nick Tannin, Monika von Tagen, Craig Vollmar, Sean Walsh, Stephanie Walsh, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Christopher Yu, Ryan Yu.



rebel