



amki

szalonego króla Ludwika



rebel

Wprowadzenie

Zamki szalonego króla Ludwika to gra kafelkowa. Każdy z graczy stara się zbudować najwspanialszy zamek, by zaspokoić kaprysy tytułowego króla. Gracze wcielają się w budowniczych szukających najlepszych ofert budowy komnat i świadczących usługi reszcie graczy. Powiększanie zamków o kolejne pomieszczenia zapewnia punkty zwycięstwa (PZ). Gracz z największą liczbą PZ zostanie zwycięzcą!

◆ Spis treści

Elementy	2
Przygotowanie gry	4
Runda w skrócie.....	6
Przebieg rundy	6
Budowa zamku.....	9
Koniec gry	12
Zwycięzca.....	13
Tryb solo	14
Rodzaje komnat	14
Kaprysy króla.....	18
Karty premii.....	19

OBJAŚNIENIE. Symbol  oznacza stopę kwadratową, czyli jednostkę miary powierzchni. Każda komnata ma określony rozmiar, wskazany przez liczbę w prawym górnym rogu awersu i na rewersie kafelka. Na przykład powierzchnia komnaty 250  wynosi 250 stóp kwadratowych. Ten symbol znajduje się też na innych elementach gry, np. żetonach kaprysów króla i na rewersach kart komnat.

Elementy



dwustronna plansza



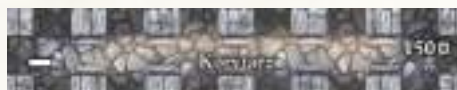
znacznik mistrza budowniczego



4 kafelki foyer



6 kafelków schodów



9 kafelków korytarzy



4 znaczniki graczy



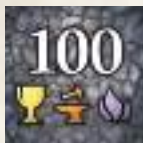
24 żetony kaprysów króla



48 żetonów monet o wartości 1000



30 żetonów monet o wartości 5000



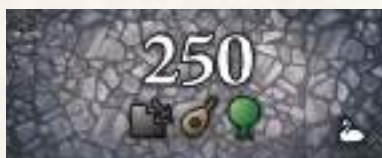
9 kafelków
komnat 100



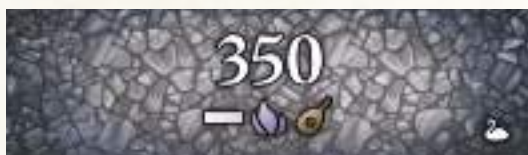
9 kafelków
komnat 150



9 kafelków
komnat 200



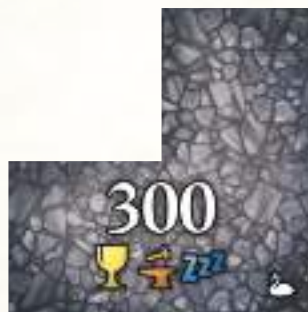
9 kafelków komnat 250



6 kafelków komnat 350



6 kafelków komnat 450



9 kafelków komnat 300



6 kafelków komnat 400



6 kafelków komnat 500



6 kafelków komnat 600



50 kart komnat



27 kart premii



4 karty pomocy

Przygotowanie gry



1 Dwustronną planszę należy rozłożyć na brzegu stołu w taki sposób, aby widoczna była strona pokazana na powyższej ilustracji. Drugiej strony planszy używa się tylko w rozgrywkach z rozszerzeniami.

2 Karty premii należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii na planszy.

3 Monety należy położyć obok planszy w zasięgu wszystkich graczy. Tworzą bank.

4 Zakryte żetony kaprysów króla należy pomieszać, a następnie odkryć ich **tyłe**, **ilu jest graczy**, i umieścić je na planszy. Wszystkie niewykorzystane 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.

6 Należy odliczyć odpowiednią liczbę kafelków komnat każdego rozmiaru, a także 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.

LICZBA GRACZY	DUŻE KOMNATY (350-600 ) i SCHODY	MAŁE KOMNATY (100-300 ) i KORYTARZE
2 	4	5
3 	5	7
4 	6	9



7 Należy ustalić, ile kafelków komnat będzie dostępnych w każdej rundzie w zależności od 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)).

		RYNEK						
LICZBA GRACZY	ODKRYTE KOMNATY	15 000	10 000	8000	6000	4000	2000	1000
2	5							
3	6							
4	7							

◆ Przygotowanie graczy

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

UWAGA! Foyer z jednej strony ma 3 wejścia, a z drugiej 4. Gracze wybierają stronę przed rozpoczęciem rozgrywki.

9 Losowo wytypowany gracz bierze znacznik mistrza budowniczego.

WSKAZÓWKA. Można zakręcić znacznikiem mistrza budowniczego. Mistrzem zostaje gracz wskazany przez znacznik.

10 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.

11 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.

12 Mistrz budowniczy rozpoczyna 1. rundę od ułożenia kafelków komnat na rynku (zob. str. 6).



Runda w skrócie

Rozgrywka podzielona jest na rundy. Każda runda składa się z następujących kroków:

1. Uzupełnienie rynku

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

2. Ustalenie cen komnat

Mistrz budowniczy ustala **ceny** poszczególnych kafelków komnat poprzez ułożenie ich w dowolnej kolejności na rynku. Uwzględnia też niekupione wcześniej komnaty, na których znajdują się monety.

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**.

4. Umieszczenie monet

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

5. Zmiana mistrza budowniczego

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

Przebieg rundy

◆ Krok 1. Uzupełnienie rynku

Na początku każdej rundy mistrz budowniczy musi **uzupełnić** rynek nowymi **kafelkami komnat**.

- ♦ Za każde **puste miejsce** na rynku mistrz budowniczy odkrywa **kartę komnaty** z talii, a następnie odkrywa wierzchni **kafelek komnaty** ze stosu komnat wskazanego rozmiaru i kładzie na tym pustym miejscu. Po uzupełnieniu rynku mistrz budowniczy odrzuca wszystkie odkryte karty komnat.
- ♦ **Nie należy** odrzucać ani wymieniać kafelków komnat, które zostały z poprzedniej rundy. Jeśli na początku rundy rynek jest **pełny** (także na początku 1. rundy), nie odkrywa się żadnych kart komnat ani nie dokłada żadnych nowych kafelków komnat.
- ♦ **Nie należy** uzupełniać miejsc, których **nie używa się** w rozgrywce z określoną liczbą graczy (oznaczonych symbolem większej liczby graczy).

UWAGA! Po uzupełnieniu rynku liczba odkrytych kafelków komnat powinna być taka sama jak podczas przygotowania gry.

- ♦ Jeśli stos komnat rozmiaru wskazanego na odkrytej karcie komnaty jest **pusty**, należy natychmiast odrzucić tę kartę i dobrać w jej miejsce nową.

◆ Krok 2. Ustalenie cen komnat

Po uzupełnieniu rynku mistrz budowniczy ustala **ceny** poszczególnych komnat poprzez **ułożenie** ich w dowolnej kolejności na rynku.

- ♦ Mistrz budowniczy może przesuwac wszystkie kafelki komnat znajdujące się na rynku (nie tylko te dołożone w danej rundzie). Może to zrobić nawet wtedy, gdy nie zostały dołożone żadne nowe kafelki.
- ♦ Pod każdą **ceną** może się znajdować tylko **1 kafelek komnaty**.
- ♦ **Nie można** umieszczać kafelków pod cenami, których **nie używa się** w rozgrywce z określoną liczbą graczy (oznaczonych symbolem większej liczby graczy).
- ♦ Mistrz budowniczy przesuwa kafelek komnaty ze wszystkimi **monetami**, które się na nim znajdują.
- ♦ Mistrz budowniczy może wcale nie przesuwać kafelków komnat.

◆ Krok 3. Zakup komnat

Po ustaleniu cen komnat każdy gracz rozgrywa turę, podczas której **kupuje kafelek** albo **pobiera z banku monety** **warte 5000**.

- ♦ Jako pierwszy turę rozgrywa gracz po **lewej** stronie mistrza budowniczego, a potem kolejka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Mistrz budowniczny rozgrywa turę ostatni.
- ♦ W swojej turze gracz może kupić dowolny spośród odkrytych **kafelków komnat** leżących na rynku za cenę ustaloną przez mistrza budowniczego albo kupić **kafelek korytarza** albo **kafelek schodów** (jeśli są nadal dostępne). Cena korytarzy i schodów jest stała i wynosi **3000**.
- ♦ Aby dokonać zakupu, gracz musi zapłacić wskazaną cenę **mistrzowi budowniczemu** (nawet jeśli kupuje korytarz albo schody).
- ♦ Jeśli na kafelku komnaty znajdują się **monety**, gracz może pokryć nimi część albo całość opłacanego kosztu.

WSKAZÓWKA. Jeśli wartość monet na kafelku komnaty przekracza jego cenę, gracz zachowuje monety, które zostaną po opłaceniu kosztu.

- ♦ Po zakupie komnaty gracz **dokłada ją odkrytą do swojego zamku** (zob. str. 9).
- ♦ Zamiast kupować komnatę, gracz może **spasować**, aby natychmiast pobrać z banku **monety** **warte 5000**.

WSKAZÓWKA. W każdej rundzie gracz ma tylko 1 szansę zakupu kafelka. Jeśli pobierze z banku monety, będzie mógł kupić kafelek dopiero w następnej rundzie.

◆ Krok 4. Umieszczenie monet

Gdy mistrz budowniczny rozegra swoją turę, czyli ostatnią turę w rundzie, kładzie **monetę o wartości 1000** na każdym kafelku komnaty nadal znajdującym się na rynku. Dzięki temu w następnej rundzie te kafelki będą atrakcyjniejsze. Na kafelkach komnat może leżeć dowolna liczba monet.

◆ Krok 5. Zmiana mistrza budowniczego

Dotychczasowy mistrz budowniczny przekazuje znacznik mistrza graczowi po swojej lewej stronie. Nowy mistrz budowniczny rozpoczyna następną rundę od uzupełnienia rynku.

Tura mistrza budowniczego

Mistrz budowniczny w swojej turze kupuje kafelek albo pobiera z banku monety **warte 5000**. Jeśli kupuje kafelek, jego koszt płaci do banku (może użyć monet znajdujących się na kupowanym kafelku).

WSKAZÓWKA. Mistrz budowniczny może wydać monety, które otrzymał w danej rundzie od innych graczy.

WSKAZÓWKA. Przykłady zamieszczone w instrukcji – jak ten na następnej stronie – pomogą lepiej zrozumieć poszczególne kroki rundy.

Przykładowa runda



W rozgrywce uczestniczy 3 graczy. Na początku 2. rundy na rynku są 3 puste miejsca. Mistrz budowniczy, którym jest niebieski gracz, dobiera 3 karty komnat i na ich podstawie uzupełnia rynek 3 kafelkami komnat: 200 zł , 300 zł i 450 zł .



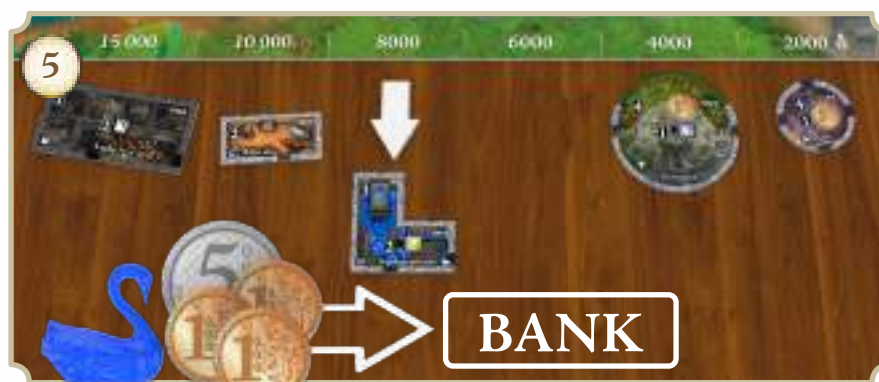
Następnie niebieski gracz może dowolnie ułożyć komnaty na rynku, próbując przewidzieć, jaką mają wartość dla pozostałych graczy. Nowa komnata o rozmiarze 450 zł wydaje się bardzo atrakcyjna dla części z nich, więc umieszcza ją pod ceną 15 000.



Po ustaleniu cen przez niebieskiego gracza żółty gracz (siedzący po lewej stronie niebieskiego) może jako pierwszy kupić kafelek. Postanawia kupić ogród dyniowy, dlatego płaci niebieskiemu graczowi 6000.



Teraz kafelek może kupić zielony gracz. Potrzebuje schodów, ponieważ chce dokładać do swojego zamku komnaty podziemne. Płaci zatem niebieskiemu graczowi 3000.



Na koniec turę rozgrywa niebieski gracz. Wydaje 8000, aby kupić sypialnię gościnną. Może sobie na to pozwolić, ponieważ otrzymał od pozostałych graczy 9000. Jest mistrzem budowniczym, więc koszt opłaca do banku. (Żałuje, że nie wycenił tego kafełka taniej, skoro przeciwnicy nie byli nim tak zainteresowani, jak się spodziewał).



Wszyscy rozegrali już tury, więc niebieski gracz kładzie po monecie o wartości 1000 na kafelkach komnat, które zostały na rynku, i przekazuje znacznik mistrza budowniczego żółtemu graczowi.

Budowa zamku

◆ Umieszczanie komnat

Podczas umieszczania kafelków komnat w zamku należy przestrzegać następujących zasad:

1. Co najmniej **1 wejście** do nowej komnaty musi się **łączyć** z wejściem do już umieszczonej komnaty.
2. Można **zablokować** dowolną liczbę wejść do nowej komnaty i do tych już umieszczonych (o ile nowa komnata ma co najmniej 1 połączone wejście).
3. Przed umieszczeniem komnaty można ją **obrócić** o 90° dowolną liczbę razy.
4. Nowa komnata **nie może nachodzić** na żadną z już umieszczonych komnat.
5. Zamek **zawsze** musi mieć co najmniej **1 wejście**, które pozwala się **do niego dostać i z niego wydostać**. Wejście do zamku to otwarte wejście na **zewnątrzniej krawędzi** zamku (czyli niezablokowane i prowadzące na zewnątrz zamku, a nie do innej komnaty czy przestrzeni całkowicie otoczonej kafelkami).
6. Komnata nie może przylegać do ogrodzenia **komnaty zewnętrznej** (zob. ilustracja obok i str. 17).
7. **Komnaty podziemne** można połączyć **tylko** z dolnym końcem schodów, dolnymi korytarzami albo innymi komnatami podziemnymi (zob. str. 14).
8. **Nie można** kupić komnaty, jeśli nie jest się w stanie jej umieścić zgodnie z zasadami.



◆ Punktowanie i kończenie komnat

Zawsze po umieszczeniu w zamku nowej komnaty gracz natychmiast **otrzymuje PZ**, a także ewentualne **nagrody za ukończenie komnat**.

1. PZ za nową komnatą

Gracz otrzymuje PZ wskazane w lewym górnym rogu umieszczonego kafelka.

2. Premia albo kara z nowej komnaty

Jeśli na środku umieszczonego kafelka wskazana jest **premia albo kara**, gracz otrzymuje albo traci PZ zgodnie z symbolami (zob. str. 10).

3. Premie i kary z innych komnat

Jeśli nowa komnata aktywuje premie i kary z innych komnat w zamku, gracz odpowiednio otrzymuje i traci PZ zgodnie z symbolami (zob. str. 10).

4. Nagrody za ukończenie

Jeśli umieszczenie nowej komnaty spowoduje **ukończenie** 1 albo więcej komnat (poprzez połączenie wszystkich wejść), gracz natychmiast otrzymuje nagrodę za każdą z właśnie ukończonych komnat (zob. str. 12). Nagroda zależy od rodzaju komnaty. Jeśli gracz ukończył kilka komnat, rozpatruje nagrody w dowolnej kolejności.

wartość punktowa (PZ)

rozmiar



rodzaj

nazwa

premia albo kara

◆ Premie i kary z komnat

Niektóre premie i kary z komnat są aktywowane przez inne komnaty określonych rodzajów w zamku.

PREMIA ZA POŁĄCZENIE

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



Ta komnata zapewnia 2 PZ za każdą połączoną komnatę rozrywkową i każdą połączoną komnatę zewnętrzną.

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.



Ta komnata obniża wynik o 1 PZ za każdą przylegającą komnatę wypoczynkową i każdą przylegającą komnatę sypialną.

PREMIA Z PODZIEMI

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



Ta komnata zapewnia 1 PZ za każdą komnatę zewnętrzną w zamku.

◆ Rozpatrywanie premii i kar

Zawsze po **umieszczeniu komnaty** gracz otrzymuje premię albo karę wskazaną na nowej komnacie **ORAZ** na każdej znajdującej się w zamku komnacie, której premia albo kara została aktywowana.



Przykład 1

Komnata relaksu zapewnia 2 PZ za każdą połączoną komnatę wypoczynkową. Czerwony gracz umieszcza ten kafelek w taki sposób, aby łączył się z już umieszczoną komnatą wypoczynkową. Otrzymuje w sumie 4 PZ (2 PZ za wartość punktową komnaty relaksu i 2 PZ za premię za połączenie).



W późniejszej turze czerwony gracz dokłada drugą komnatę wypoczynkową. Umieszcza ją w taki sposób, że łączy ją z drugim wejściem do komnaty relaksu. Otrzymuje więc 7 PZ (5 PZ za wartość punktową liliowego gabinetu i 2 PZ za premię za połączenie z komnatą relaksu).

Przykład 2



Zbrojownia zapewnia 2 PZ za każdą komnatę rozrywkową w zamku. Czerwony gracz umieszcza zbrojownię u dołu schodów i natychmiast otrzymuje 1 PZ, a także 2 PZ za salę fletów, która znajduje się już w zamku.



W późniejszej turze czerwony gracz umieszcza salę audiencyjną, za którą otrzymuje 7 PZ. Traci jednak 2 PZ za przylegającą galerię luster (komnata wypoczynkowa) i kolejne 2 PZ za przylegające foyer (pasaż). Otrzymuje za to 2 PZ ze zbrojowni. Łącznie zdobywa 5 PZ.

◆ Przyleganie komnat

Na potrzeby przyznawania kar za przyleganie 2 komnaty do siebie przylegają, jeśli ich dowolne części się ze sobą stykają.

Komnata **nie musi** się łączyć wejściem z drugą komnatą ani blokować jej wejścia, aby do niej przylegać. Komnaty podziemne i dolne korytarze **mogą** przylegać do komnat znajdujących się na górnym poziomie.



Garderoba przylega do schodów i korytarza.

Podczas umieszczania kafelków należy dbać o to, by były równo ułożone. Ułatwi to określenie, czy komnaty do siebie przylegają. Jest to szczególnie ważne w przypadku **okrągłych komnat**. Jeśli nie będą prawidłowo ułożone, może się wydawać, że stykają się z innymi komnatami.



Jeśli sala fletów jest równo ułożona, nie przylega do żadnej z fioletowych komnat wypoczynkowych, a więc gracz nie traci PZ w ramach kary za przyleganie.

◆ Nagrody za ukończenie

Komnata jest **ukończona**, jeśli **WSZYSTKIE** jej wejścia są połączone z wejściami do innych komnat.

Gdy gracz ukończy komnatę, natychmiast otrzymuje **nagrodę za jej ukończenie**. Poszczególne **rodzaje** komnat (wskazane w lewym dolnym rogu kafelka) zapewniają inne nagrody za ukończenie (zob. str. 14–17). Jeśli gracz ukończy kilka komnat w tej samej turze, otrzymuje nagrodę za ukończenie każdej z nich. Rozpatruje nagrody w dowolnej kolejności.

WSKAZÓWKA. Jeśli któreś z wejść do komnaty jest zablokowane ścianą, ukończenie tej komnaty jest **niemożliwe**.

🏰 Koniec gry

Gdy z talii komnat zostanie dobrana ostatnia karta, gracze rozgrywają do końca aktualną rundę, po czym następuje koniec gry i punktowanie końcowe.

Jeśli po dobraniu ostatniej karty na rynku wciąż są puste miejsca, mistrz budowniczy tasuje odrzucone karty komnat (włącznie z tymi dobranymi w tej rundzie) i kontynuuje dobieranie kart, aż uzupełni wszystkie puste miejsca na rynku.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na koniec gry wszyscy gracze otrzymują PZ z następujących elementów:

1. puste stosy kafelków,
2. kaprysy króla,
3. karty premii,
4. pieniądze w zasobach gracza.

Przykład nagrody za ukończenie komnaty



W swojej turze czerwony gracz kupuje galerię luster i umieszcza ją w zamku. Otrzymuje 3 PZ za wartość punktową tej komnaty, a także 3 PZ za premię z połączonej jadalni. Nie otrzymuje premii z galerii luster, ponieważ ta komnata nie jest jeszcze połączona z żadnym pasażem. Może jednak otrzymać tę premię w kolejnych turach.

Czerwony gracz ukończył w ten sposób jadalnię – wszystkie jej wejścia są już połączone z wejściami do innych komnat. Jadalnia jest komnatą jadalną, więc nagroda za jej ukończenie to dodatkowa pełna tura. W dodatkowej turze czerwony gracz kupuje kolejną komnatę.

1. Punktowanie pustych stosów kafelków

Gracz otrzymuje **2 PZ za każdą komnatę** w swoim zamku, która odpowiada **pustemu stosowi kafelków** na planszy.

Stos jest pusty, jeśli nie ma w nim **żadnych zakrytych kafelków**. Należy zignorować odkryte kafelki na rynku, a także te umieszczone na wierzchu talii komnat albo na stosie kart odrzuconych w ostatniej rundzie (jeśli jakieś zostały tam umieszczone w ramach nagrody za ukończenie komnaty sypialnej, zob. str. 15).

Jeśli stos **korytarzy** jest pusty, każdy kafelek korytarza w zamku gracza (na górnym i dolnym poziomie) zapewnia 2 PZ. Jeśli stos **schodów** jest pusty, każdy kafelek schodów w zamku gracza zapewnia 2 PZ.



2. Punktowanie kaprysów króla



Każdy żeton kaprysu króla zapewnia graczom PZ w zależności od **zajętego miejsca** w danej kategorii. (Warunki punktowania poszczególnych żetonów są wyjaśnione na str. 18).

1. ————— 8 PZ

2. ————— 4 PZ

3. ————— 2 PZ

4. ————— 1 PZ

Aby **otrzymać** PZ z żetonu kaprysu króla, gracz musi mieć **co najmniej** 1 element, którego dotyczy warunek punktowania. Na przykład, aby otrzymać PZ za małe komnaty, gracz musi mieć co najmniej 1 małą komnatę.

Jeśli 2 albo więcej graczy **remisuje** na tym samym miejscu, należy podzielić sumę PZ za zajmowane i kolejne miejsce (albo miejsca) przez liczbę remisujących graczy i zaokrąglić wynik w dół.

3. Punktowanie kart premii

W kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i zaczynającej się od mistrza budowniczego gracze ujawniają swoje karty premii i otrzymują PZ za spełnione warunki. (Warunki punktowania kart premii są wyjaśnione na str. 19).

4. Punktowanie pieniędzy w zasobach gracza

Każdy gracz otrzymuje 1 PZ za każde pełne 10 000 w monetach, jakie zostały mu na koniec gry. Na przykład, jeśli gracz ma na koniec 29 000, otrzymuje 2 PZ.

Przykład punktowania pustych stosów kafelków



Na koniec gry stosy kafelków komnat o rozmiarach 300  i 450  są puste, więc każdy gracz otrzymuje 2 PZ za każdą komnatę 300  i 450  w swoim zamku.

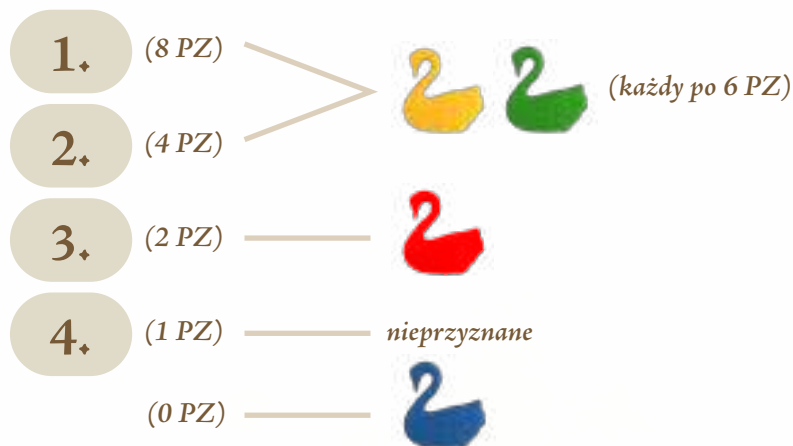


Czerwony gracz ma 3 komnaty 300  i 1 komnatę 450 , dlatego podczas punktowania pustych stosów kafelków otrzymuje w sumie 8 PZ.

Przykład punktowania kaprysów króla

Pierwszy odkryty żeton kaprysu króla zapewnia PZ za najwięcej kwadratowych komnat. Gracze żółty i zielony mają po 3 kwadratowe komnaty, więc remisują na 1. miejscu. Każdy z nich otrzymuje 6 PZ (8 PZ za 1. miejsce + 4 PZ za 2. miejsce = 12 PZ; 12 PZ : 2 = 6 PZ).

Czerwony gracz ma 1 kwadratową komnatę, więc zajmuje 3. miejsce i otrzymuje 2 PZ. Niebieski gracz nie ma kwadratowych komnat, więc nie otrzymuje PZ.



Zwycięzca



Po przeprowadzeniu punktowania końcowego gracz z największą liczbą PZ wygrywa!

W razie remisu (co nie zdarza się często) wygrywa ten z remisujących graczy, który ma największy zamek (o największej powierzchni w stopach kwadratowych). Jeśli remis się utrzymuje (co jest niezwykle rzadkie), wygrywa ten z remisujących, któremu zostało najwięcej pieniędzy. Jeśli wciąż jest remis (co jest wręcz nie do pomyślenia!), wygrywa ten z remisujących, który pierwszy chwyci znacznik mistrza budowniczego. W razie rozstrzygania remisu w ten sposób należy uważać, aby nikomu nie stała się krzywda.



Tryb solo

◆ Przygotowanie

- 1 Przygotuj grę jak do rozgrywki 3-osobowej, ale nie odkrywaj żadnych kart komnat ani nie umieszczaj na planszy żetonów kaprysów króla.
- 2 Weź kafelek foyer w dowolnym kolorze, 2 karty premii i monety warte 15 000. Umieść znacznik gracza na polu „0” toru punktacji.

◆ Rozgrywka

1. W każdej rundzie odkryj 3 karty komnat i umieść wskazane kafelki komnat **po kolei** na rynku pod cenami: 2000, 4000 i 6000. W danej rundzie możesz wybierać spośród tych komnat. **Nie możesz** zmieniać ich kolejności.
2. Następnie rozegraj turę zgodnie ze standardowymi zasadami, czyli kup 1 kafelek albo pobierz z banku monety warte 5000. Jeśli kupisz kafelek, zapłać jego koszt do **banku**.
3. Na koniec każdej rundy **odrzuć** wszystkie kafelki, które zostały na rynku, i odłóż je do pudełka. Jeśli w turze zamiast kupić kafelek, pobierzesz 5000 z banku albo jeśli kupisz schody albo korytarz, i tak odrzuć kafelki z rynku.

◆ Punktowanie końcowe

Oblicz wynik końcowy zgodnie ze standardowymi zasadami (pomiń punktowanie kaprysów króla) i sprawdź, jaką pozycję zajmujesz na dworze króla Ludwika.

- | | | |
|--------|---|--|
| <60 | — | nadworny błazen |
| 60–80 | — | uniżony sługa Jego Królewskiej Mości |
| 81–95 | — | nadworny architekt |
| 96–110 | — | namiestnik królewski ds. pałaców |
| >110 | — | wielki kanclerz królewski ds. budowy wspaniałego zamku |

Rodzaje komnat

◆ Komnaty jadalne

Król musi jeść – i to po królewsku!

Nagroda za ukończenie

- Gracz natychmiast rozgrywa dodatkową turę.
- Dodatkową turę rozgrywa się przed turą następnego gracza. Można ją wykorzystać, aby **kupić komnatę** (w tym korytarz albo schody) albo **spasować** i pobrać z banku monety warte 5000. Koszt komnaty płaci się mistrzowi budowniczemu (albo do banku, jeśli jest się mistrzem budowniczym).

WSKAZÓWKA. Jeśli w swojej turze gracz ukończy więcej niż 1 komnatę jadalną, może rozegrać dodatkową turę za każdą z nich. Każda dodatkowa tura liczy się jako nowa tura na potrzeby efektów działających raz na turę, np. nagrody za ukończenie pasażu (zob. sekcja *Pasaże* na str. 17).



◆ Komnaty podziemne

Król nie przyjmuje gości w tych komnatach, co nie znaczy, że nikogo tam nie zabiera.

Zasady specjalne

- Komnaty podziemne mogą się łączyć **tylko** z ciemniejszym końcem kafelków schodów, innymi komnatami podziemnymi i dolnymi korytarzami.
- Wszystkie komnaty podziemne zapewniają PZ za komnaty wskazanego rodzaju. Jeśli gracz umieści komnatę podziemną, otrzymuje premię za każdą komnatę wskazanego rodzaju w zamku, a potem za każdym razem, gdy umieści wskazaną komnatę. Jeśli umieści komnatę podziemną, która zapewnia PZ za komnaty podziemne, ta komnata punktuje też za siebie.

WSKAZÓWKA. Jako że nie można kupić komnaty, jeśli nie jest się w stanie jej umieścić zgodnie z zasadami, gracz nie może kupić komnaty podziemnej, dopóki nie ma w zamku chociaż 1 kafelek schodów.

Nagroda za ukończenie

- Za każde **2** ukończone komnaty podziemne gracz wybiera dowolną z 7 pozostałych nagród za ukończenie komnaty. Jeśli

Przykład



Czerwony gracz umieszcza kryptę w taki sposób, że jest połączona ze zbrojownią. Dzięki temu kończy zbrojownię, nie otrzymuje jednak nagrody za jej ukończenie, ponieważ nagrodę otrzymuje się za każde 2 ukończone komnaty podziemne.



W późniejszej turze czerwony gracz umieszcza dolny korytarz i w ten sposób kończy kryptę. Ma teraz 2 ukończone komnaty podziemne, zatem otrzymuje dowolną nagrodę za ukończenie komnaty. Wybiera nagrodę za ukończenie komnaty jadalnej, czyli natychmiast rozgrywa kolejną turę.

wyberze nagrodę za ukończenie komnat wypoczynkowej, ponownie podlicza PZ za właśnie ukończoną komnatę podziemną.



◆ Komnaty rozrywkowe



Król uwielbia rozrywkę, ale w innych miejscach poszukuje ciszy, dlatego umieszczenie komnat rozrywkowych obok komnat niektórych rodzajów zawsze wiąże się z karą.

Zasady specjalne

- Każda komnata rozrywkowa nakłada **karę za przyleganie**, która powoduje utratę PZ za przyleganie do komnat określonych rodzajów (zob. str. 11). *Komnata przylega do komnaty rozrywkowej, jeśli styka się z jakąkolwiek jej częścią, nawet jeśli nie są połączone wejściem.*

UWAGA! Suma PZ zapewnianych przez komnatę rozrywkową może być ujemna, jeśli łączna wartość kar za przyleganie przekracza sumę wartości punktowej tej komnaty i premii.

Nagroda za ukończenie

- Gracz otrzymuje 5 PZ.



◆ Komnaty sypialne **zzz**

W komnatach sypialnych król śpi, zażywa drzemek, odpoczywa i śni o tym, co jeszcze wybuduje.

Nagroda za ukończenie

- Gracz przegląda w sekrecie **1** dowolny **stos kafelków komnat** (z wyjątkiem schodów i korytarzy). Wybiera z niego **0, 1 albo 2 komnaty** i kładzie je zakryte w dowolnej kolejności na wierzchu **talii komnat**. Na koniec tasuje pozostałe kafelki z tego stosu i odkłada stos na planszę.
- Jeśli na początku następnej tury na rynku będą puste miejsca, które należy uzupełnić, mistrz budowniczy najpierw musi umieścić tam kafelki leżące na wierzchu talii komnat.
- Jeśli gracz zdobędzie tę nagrodę w **ostatniej rundzie** rozgrywki, zamiast na wierzchu talii komnat umieszcza wybrane kafelki odkryte na wierzchu stosu kart odrzuconych. Te komnaty nie zostaną już dobrane, ale w ten sposób można **opróżnić stos kafelków komnat**, dzięki czemu każda komnata pochodząca z tego stosu zapewni 2 PZ na koniec gry.



Przykład



Czerwony gracz umieszcza liliowy gabinet obok komnaty relaksu, którą w ten sposób kończy. Może zatem przejrzeć w sekrecie dowolny stos kafelków komnat i położyć do 2 wybranych kafelków na wierzchu talii komnat.

Widzi, że w stosie zostało już niewiele kafelków komnat 300 **♠**, a ma już ich kilka w swoim zamku. Jeśli ten stos będzie pusty, gracz otrzyma 2 PZ za każdą komnatę 300 **♠**, jaką ma. Postanawia wybrać 2 kafelki z tego stosu, aby zwiększyć szanse na zdobycie punktów.

◆ Komnaty użytkowe

Król potrzebuje komnat, w których można się oddawać majsterkowaniu, pomieszczeń pozwalających dbać o higienę i porządek, a także izb związanych z czynnościami, o których w towarzystwie się nie rozmawia.

Nagroda za ukończenie

- Gracz dobiera 2 karty premii z talii kart premii. Zachowuje 1 z nich, a pozostałą odkłada na spód talii.

WSKAZÓWKA. Gracz może mieć dowolną liczbę kart premii.



◆ Komnaty wypoczynkowe

W komnatach wypoczynkowych król zażywa relaksu i cieszy się drobnymi urokami życia w zamku. Może chociażby podziwiać okazałe arraszy albo meble z pięknymi złotymi zdobieniami.

Nagroda za ukończenie

- Gracz ponownie podlicza PZ za daną komnatę, tak jakby właśnie ją umieścił. Uwzględnia zarówno wartość punktową tej komnaty, jak i jej premie za połączenie.



Przykład



Czerwony gracz umieszcza salę audiencyjną i podlicza za nią PZ. Ukończył właśnie galerię luster. W ramach nagrody za ukończenie galerii ponownie podlicza za nią PZ.

Otrzymuje 3 PZ za wartość punktową galerii luster, a także 2 PZ za połączony korytarz i 2 PZ za połączone foyer. Oznacza to, że w ramach nagrody za ukończenie galerii luster otrzymuje w sumie 7 PZ.



◆ Komnaty zewnętrzne

Czymże jest królewski zamek bez terenów wokół niego?

Zasady specjalne

- ◆ Król uwielbia piękne widoki, dlatego **żadna komnata** nie może przylegać do ogrodzenia komnaty zewnętrznej. Innymi słowy, nie można umieścić komnaty w taki sposób, aby przylegała do ogrodzenia, ani umieścić komnaty zewnętrznej w taki sposób, aby ogrodzenie przylegało do jakiegokolwiek części innej komnaty (zob. ilustracja na str. 9).

WSKAZÓWKA. Komnata może się stykać z kamiennym murem na krańcu krawędzi z ogrodzeniem (czyli rogu kafelka). **Nie styka się** wtedy z samym ogrodzeniem, więc takie umieszczenie komnaty jest zgodne z zasadami.

Nagroda za ukończenie

- Gracz pobiera z banku monety warte 10 000.



◆ Pasaże

Foyer, korytarze (górne i dolne), schody i większe halle to pасаże, czyli **komnaty** łączące inne komnaty. Pasaże są komnatami i obowiązują je wszelkie zasady dotyczące komnat, chyba że wskazano inaczej.

Zasady specjalne

- ◆ **Kafelki korytarzy** są dwustronne. Jaśniejsza strona to korytarz na górnym poziomie, a ciemniejsza – **na dolnym poziomie**. Umieszczany kafelek korytarza należy odwrócić na odpowiednią stronę (jaśniejszą, jeśli łączy się z komnatami na górnym poziomie, albo ciemniejszą, jeśli łączy się z komnatami podziemnymi). Dolne korytarze nie liczą się jako komnaty podziemne.
- ◆ **Schody** łączą komnaty podziemne z pozostałą częścią zamku. Jaśniejszy koniec kafelka schodów może być połączony tylko z komnatami na górnym poziomie, a ciemniejszy koniec – tylko z komnatami podziemnymi i z dolnymi korytarzami. Nie można łączyć ze sobą 2 kafelków schodów.

Nagroda za ukończenie

- Gracz bierze za darmo kafelek **korytarza** albo **schodów**, umieszcza go i natychmiast zdobywa punkty. Tę nagrodę można otrzymać tylko raz na turę.

UWAGA! Korytarz ma dużo wejść, więc jego ukończenie jest mało prawdopodobne.

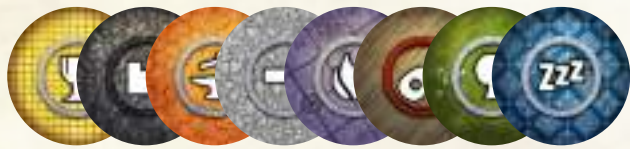


WSKAZÓWKA. Foyer jest pасаżem, więc jego ukończenie zapewnia nagrodę.

Kaprysy króla

Liczba komnat określonego rodzaju

Każdy gracz liczy komnaty wskazanego rodzaju w swoim zamku.

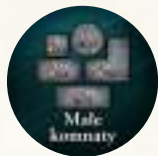


Powierzchnia komnat określonego rodzaju

Każdy gracz oblicza **całkowitą powierzchnię** (w stopach kwadratowych) wszystkich komnat wskazanego **rodzaju** w swoim zamku.



Podczas punktowania końcowego gracz sumuje powierzchnię swoich komnat wypoczynkowych. Pokój dzienny ma powierzchnię 150 m^2 , a sala tronowa – 600 m^2 . Ich łączna powierzchnia wynosi 750 m^2 .



Małe komnaty

Każdy gracz liczy komnaty o rozmiarach **100–300 m^2** w swoim zamku (poza foyer i korytarzami).



Duże komnaty

Każdy gracz liczy komnaty o rozmiarach **350–600 m^2** w swoim zamku.



Kwadratowe komnaty

Każdy gracz liczy kwadratowe komnaty (100 m^2 i 400 m^2) w swoim zamku.



Okrągłe komnaty

Każdy gracz liczy okrągłe komnaty (150 m^2 i 500 m^2) w swoim zamku.



Ukończone komnaty

Każdy gracz liczy komnaty, których **wszystkie wejścia są połączone** z wejściami do innych komnat. Jeśli ten żeton kaprysu zostanie odkryty po odkryciu żetonu kaprysu punktującego za nieukończone komnaty, należy go odrzucić i wylosować w jego miejsce nowy.



Wejścia do zamku

Każdy gracz liczy **wejścia do swojego zamku** (poza wejściami na kafelkach pasaży). Wejście do zamku to otwarte wejście na zewnętrznej krawędzi zamku.



Nieukończone komnaty

Każdy gracz liczy komnaty z **co najmniej 1 wejściem**, które nie jest połączone z wejściem prowadzącym do innej komnaty (może to być wejście zablokowane ścianą albo takie, które nie jest połączone). Jeśli ten żeton kaprysu zostanie odkryty po odkryciu żetonu kaprysu punktującego za ukończone komnaty, należy go odrzucić i wylosować w jego miejsce nowy.



Pieniądze w zasobach gracza

Każdy gracz oblicza całkowitą wartość monet, które zostały mu na koniec gry.

WSKAZÓWKA. Gracze, którzy dobrze znają grę *Zamki szalonego króla Ludwika*, przed rozpoczęciem rozgrywki mogą usunąć niektóre żetony kaprysów króla.

Karty premii



Komnaty różnych rozmiarów

Otrzymujesz 8 PZ, jeśli masz w swoim zamku komnaty w każdym z 10 rozmiarów. Nie otrzymujesz dodatkowych PZ, jeśli masz więcej niż 1 komnatę każdego rozmiaru.



Ukończone komnaty

Otrzymujesz 1 PZ za każde 2 ukończone komnaty w swoim zamku.



Premie za wejścia do zamku

Otrzymujesz 1 PZ za każde 2 wejścia do swojego zamku (poza wejściami na kafelkach pasaży). Wejście do zamku to otwarte wejście na zewnętrznej krawędzi zamku.



Komnaty różnych rodzajów

Otrzymujesz 7 PZ, jeśli masz w swoim zamku komnaty każdego z 8 rodzajów.



Kwadratowe komnaty

Otrzymujesz 1 PZ za każdą kwadratową komnatę (100  i 400 ) w swoim zamku.



Komnaty określonego rodzaju

Otrzymujesz PZ za każdą komnatę wskazanego rodzaju w swoim zamku.

8 różnych kart premii za komnaty określonego rodzaju



Korytarze

Otrzymujesz 1 PZ za każdy korytarz w swoim zamku. Liczą się korytarze na górnym i na dolnym poziomie.



Okrągłe komnaty

Otrzymujesz 1 PZ za każdą okrągłą komnatę (150  i 500 ) w swoim zamku.



Komnaty określonego rozmiaru

Otrzymujesz PZ za każdą komnatę wskazanego rozmiaru w swoim zamku.

10 różnych kart premii za komnaty określonego rozmiaru



Schody

Otrzymujesz 2 PZ za każde schody w swoim zamku.



Pieniądze w zasobach gracza

Otrzymujesz 1 PZ za każde 5000 w monetach, które zostały Ci na koniec gry. To dodatkowe PZ, które otrzymujesz oprócz tych przyznawanych w ramach standardowego punktowania na koniec gry (1 PZ za każde 10 000).

WSKAZÓWKA. Gracze, którzy dobrze znają grę *Zamki szalonego króla Ludwika*, przed rozpoczęciem rozgrywki mogą usunąć z talii niektóre karty premii.

◆ 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 zamek 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 księżycy*, *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 tworzenie 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 Schlessler

Kierownik ds. targów:

Kevin Padula

Projekt graficzny i zilustrowanie planszy:

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:

Chris Strater, Steven Melton, Jonathan Casper, Erik Coburn

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 Schlessler, 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