



ЧЕРТЕЖИ

БЕЗУМНОГО КОРОЛЯ ЛЮДВИГА

АВТОР ИГРЫ:
ТЕД ОЛСПАЧ

ОБ ИГРЕ

ВСТУПЛЕНИЕ

«Чертежи безумного короля Людвига» — игра на выбор карт и рисование, в которой каждый участник создаёт разноцветный план замка, стараясь исполнить все прихоти безумного короля.

Игроки становятся архитекторами: выбирают карты с лучшими планировками помещений и переносят изображения с них на полупрозрачные чертёжные листы. Им предстоит соединять все входы нарисованных помещений, чтобы зарабатывать очки и получать поощрения (например, возможность нарисовать тайный переход или расширить участок для строительства замка, сделать дополнительный ход и так далее). После 10 раундов выигрывает участник, набравший больше всего победных очков (ПО)!

ОГЛАВЛЕНИЕ

Состав игры.....	3
Подготовка к игре.....	4
Игровой процесс.....	6
Создание чертежа.....	9
Поощрения за завершение.....	11
Типы помещений.....	13
Конец игры и подсчёт ПО.....	20
Одиночный режим.....	21
Благодарности короля.....	22
Карты бонусов.....	23
Королевские указы.....	25
Создатели игры.....	28



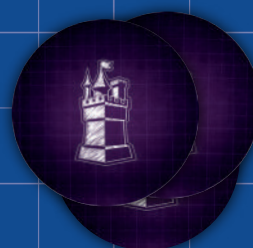
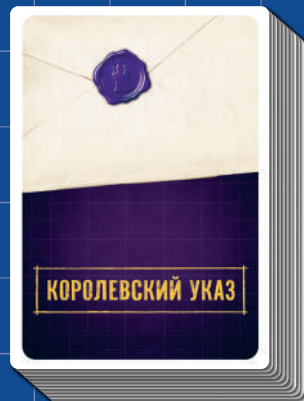
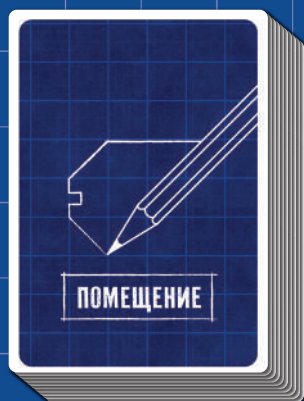
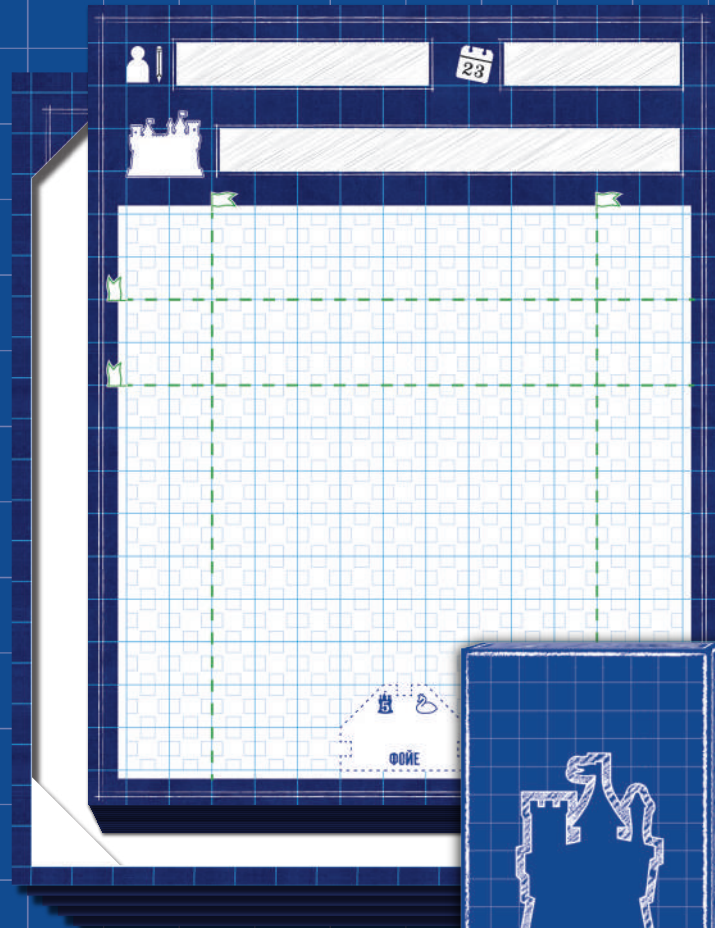
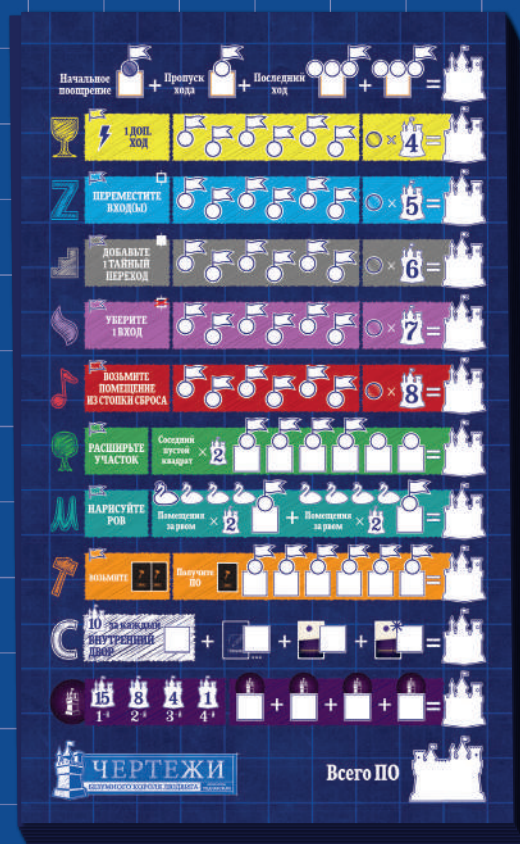

Выше изображён пример чертежа замка в конце игры и подсчёт ПО за него. Рекомендуем обращаться к этому примеру при изучении правил игры.

СОСТАВ ИГРЫ

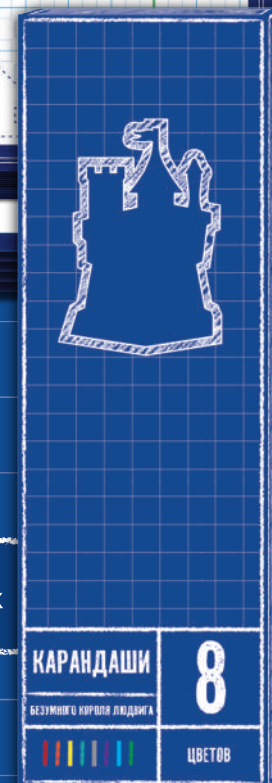
5 памяток

Блокнот для подсчёта ПО

Блокнот с чертёжными листами и 5 рамок



Замок-ластик



96 карт помещений

37 карт бонусов

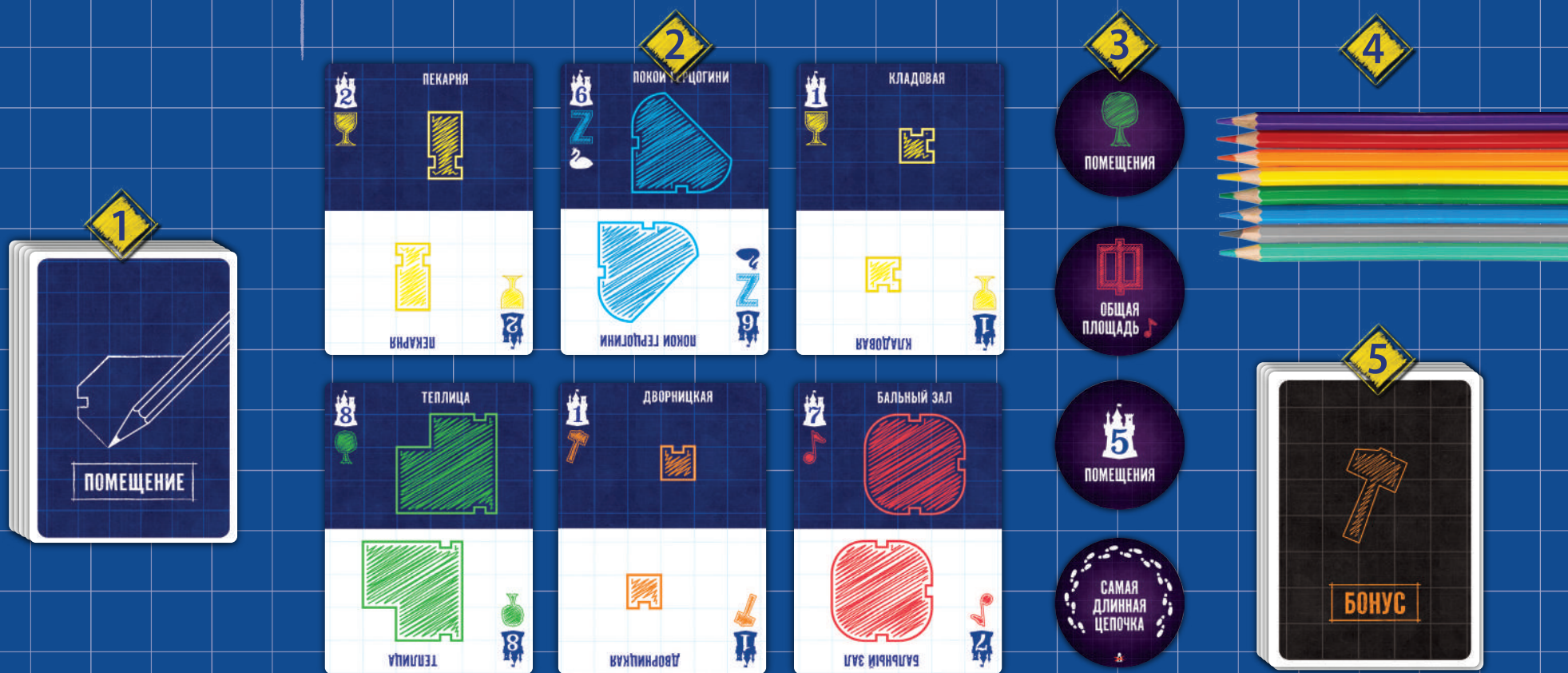
32 карты королевских указов

35 жетонов благодарностей короля

Точилка для карандашей

Набор из 8 цветных карандашей

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Перемешайте все карты помещений. Отсчитайте карты в соответствии с **числом игроков** (см. ниже) и сформируйте из них **колоду помещений**. Поместите её в центре стола лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты уберите в коробку.

Количество карт в зависимости от числа игроков:

- 1 игрок — 30 карт;
- 2 игрока — 40 карт;
- 3 игрока — 50 карт;
- 4 игрока — 60 карт;
- 5 игроков — 70 карт.

См. «Одиночный режим» на с. 21.

2. Откройте с верха колоды помещений карты по числу игроков плюс ещё 2 карты. Выложите их рядом с колодой лицевой стороной вверх — это **рынок**. (На рисунке выше изображён пример подготовки к игре вчетвером.)

3. Переверните все жетоны благодарностей короля лицевой стороной вниз и перемешайте их. Откройте **4 жетона** и поместите их рядом с рынком лицевой стороной вверх так, чтобы все участники видели их. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.

4. Поместите цветные карандаши на стол так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

5. Перемешайте колоду карт бонусов и поместите её рядом с жетонами благодарностей лицевой стороной вниз. Раздайте каждому игроку по **2 карты бонусов** лицевой стороной вниз. Участники не должны показывать свои карты бонусов соперникам, но сами могут смотреть их в любое время.

6. Раздайте каждому игроку памятку, лист подсчёта ПО и чертёжный лист, вложенный в рамку.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

6

Используйте эти карты по очереди в любой момент своей игры.

Положите указ

Наберите очки ПО только для получения отдельных элементов декора!

1 ВОЙТЕ ХОД Сделайте дополнительный ход после обычного хода или хода в этом раунде.

2 ПЕРЕМЕСТЬТЕ ВХОДА Переместите любое количество входов в любом направлении, когда игрок его не использует.

3 ДОБАВЬТЕ УЧАСТКИ ПЕРИОДА Добавьте 1 такой период к текущему или любому другому периоду, расположенному непосредственно от него.

4 УБЕДИТЕ ВХОД Игрок 1 ход у выбранного помещения.

5 ВОЗЬМИТЕ ПОМОЩНИКА ИЗ СТОЛБИКА СЕРВАСА Заберите любую карту из столбика Серваса.

6 РАСШИРЬТЕ УЧАСТОК Увеличьте любую фойе на выбранном листе, чтобы расширить участок.

7 НАРИСУЙТЕ РОВ Нарисуйте ров высотой в 1 ходит в любом месте.

8 ВОЗЬМИТЕ Возьмите 2 карты Серваса из любого столбика.

9 ВОЗЬМИТЕ ПО Возьмите 2 ПО из колоды.

10 ЗА НАХОДИТЕ ВНЕШНИЙ ДИНАМИК Выберите любую карту из колоды Серваса.

Сравните результаты по количеству очков в конце раунда. При ничьей сыграйте ещё один раунд.

Сделайте поминутку, закройте карту рынка.

Используйте по очереди, закрыв карту рынка.

В конце раунда выберите свои 10 в колоде рынка.

Начальное положение: Пропуска ход + Последний ход =

2 ПЕРЕМЕСТЬТЕ ВХОДА

3 ДОБАВЬТЕ УЧАСТКИ ПЕРИОДА

4 УБЕДИТЕ ВХОД

5 ВОЗЬМИТЕ ПОМОЩНИКА ИЗ СТОЛБИКА СЕРВАСА

6 РАСШИРЬТЕ УЧАСТОК

7 НАРИСУЙТЕ РОВ

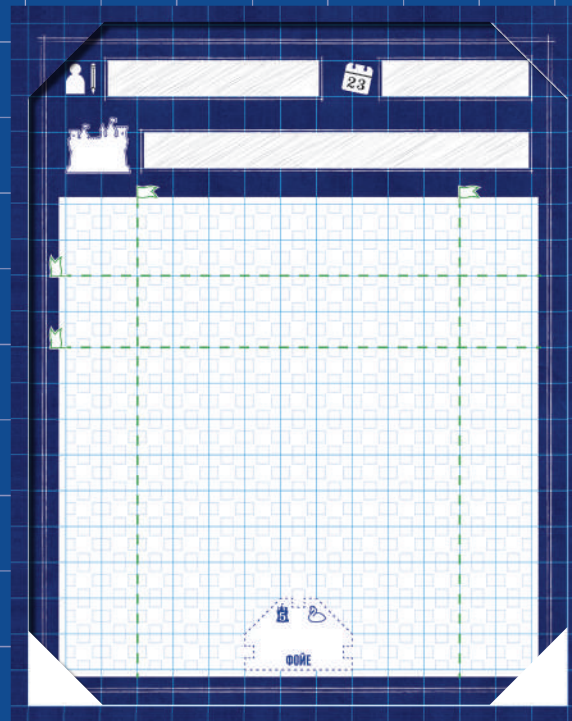
8 ВОЗЬМИТЕ

9 ВОЗЬМИТЕ ПО

10 ЗА НАХОДИТЕ ВНЕШНИЙ ДИНАМИК

ЧЕРТЕЖИ

Всего ПО



7

9

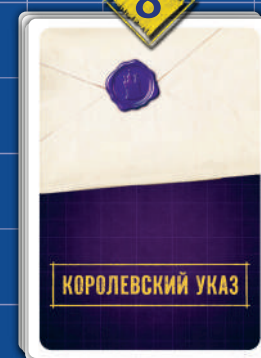


РАСПИРАТЬ УЧАСТОК Соседи пусть ходят

НАРИСУЙТЕ РОВ Помогите

ВОЗЬМИТЕ

8



Совет.
Освоившись в игре, можете убрать в коробку любые королевские указы перед подготовкой к партии.

7. Случайным образом выберите **первого игрока** – он получает **замок-ластик**.

8. Перемешайте колоду **королевских указов** и поместите её на стол лицевой стороной вниз. Участник, сидящий справа от первого игрока, берёт из колоды карты по числу игроков плюс ещё 2 карты, не показывая их соперникам. Он тайно выбирает 1 указ, кладёт его перед собой лицевой стороной вниз и передаёт оставшиеся указы соседу справа (против часовой стрелки). Участники продолжают выбирать и передавать карты, пока каждый не возьмёт по 1 указу.

Первый игрок получит 3 королевских указа на выбор. Выбрав один из них, он убирает оставшиеся указы под низ колоды. Затем все участники одновременно открывают свои указы и кладут на стол перед собой.

9. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый выбирает тип помещения для фойе и раскрашивает фойе на своём чертёжном листе цветом этого типа. Например, если вы хотите, чтобы фойе было трапезной (которая даст вам дополнительный ход, когда вы её завершите), раскрасьте его жёлтым. Каждый игрок закрасивает первую слева **ячейку-лебедя** на **шкале рва** на своём листе подсчёта ПО тем же цветом, что и фойе.

10. Первый игрок начинает партию: забирает карту помещения с рынка (см. «Описание раунда» на с. 6).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ПОРЯДОК ХОДА

В **первом раунде** участники ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее **по часовой стрелке**.

В последующих раундах очерёдность хода каждого игрока зависит от **площади помещения** наверху его **стопки помещений**. Площадь помещения указана **в левом верхнем** углу обеих сторон карты. Раунд начинает участник с **самым маленьким** помещением (с наименьшим числом на верхней в стопке карте), и далее ход передаётся по возрастанию площадей помещений.

Игрок, **который будет ходить последним**, закрашивает круглую ячейку **последнего хода** на своём листе подсчёта ПО. Закрасив 3-ю и 6-ю круглые ячейки последнего хода, вы получите **особое поощрение** (см. «Особые поощрения» на с. 12).

Если хотя бы у двух игроков наверху личных стопок помещения **одной площади**, каждый из них открывает **следующую** карту в своей стопке и использует её площадь, чтобы разрешить ничью. Если хотя бы у одного из претендентов нет других карт в стопке, в следующем раунде эти претенденты ходят по часовой стрелке по направлению от первого игрока текущего раунда.



ОПИСАНИЕ РАУНДА

Игра длится 10 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз (см. подробное описание каждой фазы ниже):

- 1. Ходы игроков.** Каждый участник в порядке хода забирает с рынка одну карту помещения и рисует это помещение на своём чертёжном листе. Нарисовав помещение, игрок кладёт карту этого помещения на верх своей стопки помещений лицевой стороной вниз. Карты в этой стопке должны лежать строго в том порядке, в каком помещения были нарисованы.
- 2. Конец раунда.** Сложите все карты, оставшиеся на рынке, в общую стопку сброса лицевой стороной вверх рядом с колодой помещений. Определите порядок хода игроков для следующего раунда. Участник, который ходит последним, закрашивает круглую ячейку последнего хода на своём листе подсчёта ПО.

- 3. Появление новых помещений.** Пополните рынок: откройте карты с верха колоды помещений по числу игроков плюс ещё 2 карты.

ХОДЫ ИГРОКОВ

В каждом раунде все участники делают **по одному ходу**: забирают **по одной карте помещения** с рынка и рисуют это помещение на своём чертёжном листе.

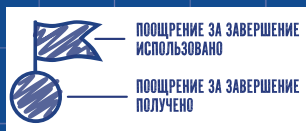
- В свой ход заберите с рынка любую **карту помещения**, лежащую лицевой стороной вверх, и поместите её рядом со своим чертёжным листом.
- Затем возьмите **карандаш** того же цвета, что и помещение на этой карте, и **нарисуйте** им это помещение на вашем чертёжном листе. Соблюдайте все правила рисования помещений (см. «Рисование помещений» на с. 8).
- Если на карте изображён **символ лебедя**, закройте следующую пустую ячейку-лебедя на **шкале рва** на вашем листе подсчёта ПО тем же цветом, что и это помещение.

В конце 3-го раунда у Светланы наверху стопки — помещение площадью 2, у Катерины — площадью 8, а у Алексея — площадью 6. Это значит, что в 4-м раунде Светлана будет ходить первой, после неё — Алексей, затем — Катерина.

Примечание. Наверху вашей стопки всегда будет **помещение, которое вы нарисовали последним**. Это значит, что если вы использовали поощрение, чтобы сделать **дополнительный ход, дополнительное** помещение, которое вы забрали с рынка, окажется наверху вашей стопки в конце раунда и будет определять порядок вашего хода.


ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

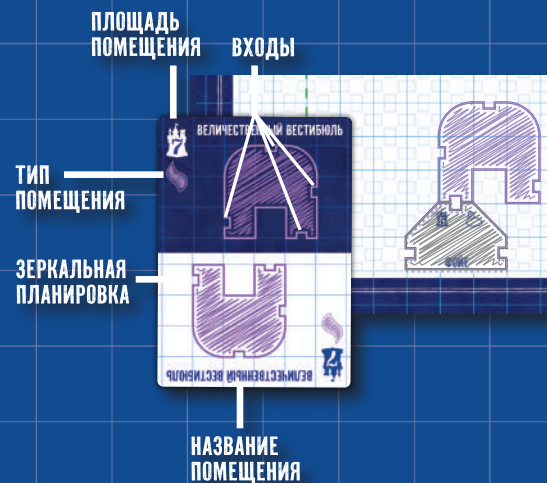
- Нарисовав помещение, проверьте, **завершили** ли вы хотя бы одно помещение, соединив или убрав все его **входы**. Каждый раз, завершая помещение, вы получаете **поощрение за завершение** в зависимости от типа этого помещения (см. «Завершение помещений» на с. 10) и закрашиваете круглую ячейку подсчёта ПО.
- В свой ход вы можете использовать любое количество полученных **поощрений за завершение** и/или **особых поощрений** — для этого закрасьте соответствующие ячейки-флажки на вашем листе подсчёта ПО (см.



«Поощрения за завершение» на с. 11 и «Особые поощрения» на с. 12).

- Закончив ход**, поместите вашу карту помещения лицевой стороной вниз на верх вашей **стопки помещений**. Вы можете в любое время просматривать помещения в своей стопке, не меняя их порядок. Помните, что от площади **помещения наверху стопки** зависит **очередность хода** в следующем раунде.

 **Совет.** Чтобы ускорить партию, следующий игрок может начать ходить, пока вы рисуете своё помещение.



В свой ход Светлана забирает «Величественный вестибюль» и рисует его на своём листе.

КОНЕЦ РАУНДА

Как только последний игрок завершил свой ход (и все, кто хотел, завершили свои дополнительные ходы), выполните следующие этапы, чтобы закончить раунд:

- Соберите все **карты помещений**, оставшиеся на рынке, и сложите их стопкой лицевой стороной вверх рядом с колодой помещений — это **общая стопка сброса**.
- Определите новый **порядок хода** в зависимости от помещений наверху **стопки игроков: участники с меньшими помещениями ходят раньше участников с большими помещениями** (см. «Порядок хода» на с. 6).


- Игрок, который будет ходить последним в следующем раунде, закрашивает следующую пустую круглую ячейку последнего хода на своём листе подсчёта ПО любым цветом (см. пример ниже).



У Евгения наверху стопки самое большое помещение среди всех участников, поэтому он закрашивает круглую ячейку последнего хода. Закрасив ещё 2 такие ячейки, он получит особое поощрение.

ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ПОМЕЩЕНИЙ

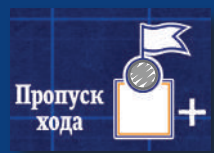
- В начале следующего раунда выложите новые **карты помещений**. Пополните рынок так же, как при подготовке к игре: откройте с верха колоды помещений карты по числу игроков плюс ещё 2 карты.

 **Совет.** Чтобы ускорить партию, игроки, нарисовавшие помещения, могут открывать новые карты помещений, не дожидаясь остальных участников.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ПРОПУСК ХОДА

Один раз за игру вы можете **пропустить ход**, чтобы получить особое поощрение (см. «Особые поощрения» на с. 12). Для этого не забирайте карту помещения с рынка и закрасьте любым цветом круглую **ячейку пропуска хода** сверху вашего листа подсчёта ПО. Вы можете пропускать ход сколько угодно раз за игру, но поощрение получите только за первый пропуск.

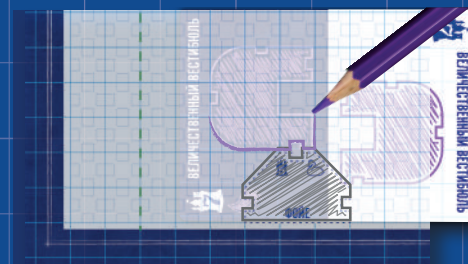
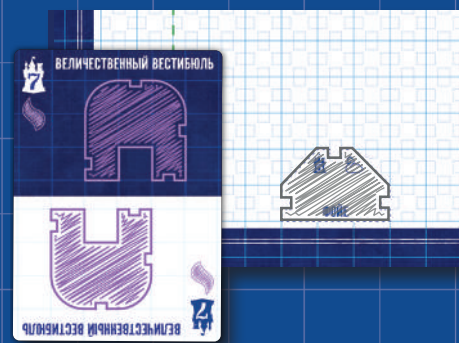


ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ

Вы можете получить дополнительный ход, **завершив трапезную** (см. «Поощрения за завершение» на с. 11), или — с помощью **особого поощрения** (см. «Особые поощрения» на с. 12). Дополнительные ходы можно делать только **после** обычного хода последнего игрока, но **до** пополнения рынка в конце раунда. Если у нескольких игроков есть дополнительные ходы, они делают их в **том порядке**, в котором делали обычные ходы. Подробное описание и примеры дополнительных ходов см. в разделе «Трапезные» на с. 13.

РИСОВАНИЕ ПОМЕЩЕНИЙ

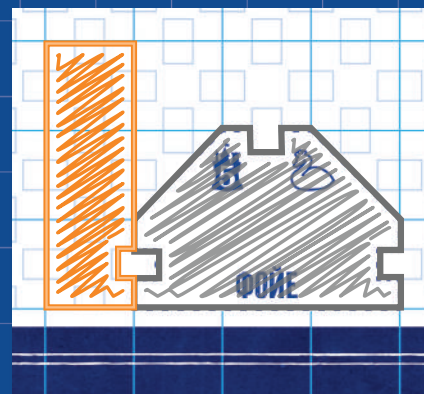
Рисуя помещение, используйте карандаш того же цвета, что и помещение на вашей карте, — так вы отмечаете **тип** этого помещения. Чертёжный лист полупрозрачный, поэтому для удобства можете класть карты **под него** и **очерчивать** границы помещений (или рисовать от руки, если хотите). Вы можете **закрашивать** помещения полностью или обводить цветными карандашами только контур.



Светлана очерчивает «Величественный вестибюль» на своём листе.

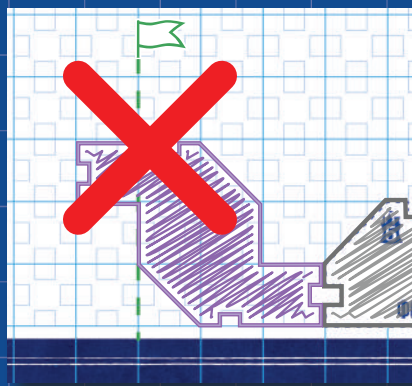
Выбирая, где нарисовать помещение, соблюдайте следующие правила:

- Вы обязаны **соединить** хотя бы **1 вход** нового помещения со входом уже нарисованного помещения (или фойе).

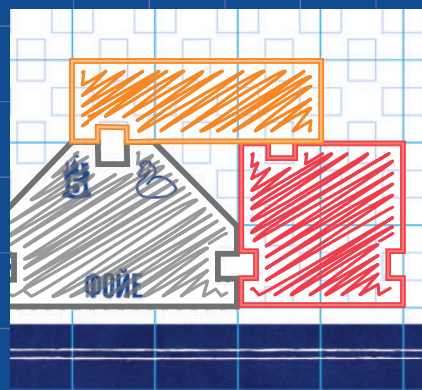


СОЗДАНИЕ ЧЕРТЕЖА

- Вы должны нарисовать новое помещение **полностью в пределах участка** замка. Участок замка ограничен **пунктирными линиями** на чертёжном листе (изначально имеет размер 9 на 9 квадратов). Вы можете **расширить** участок – открыть одну или несколько границ, – завершая наружные помещения. Максимальный размер участка – 13 на 13 квадратов (см. «Наружные помещения» на с. 16).



- Вы можете **перекрыть** любое количество входов у вашего нового и/или уже нарисованных помещений (главное, чтобы у нового помещения получился хотя бы 1 соединённый вход).



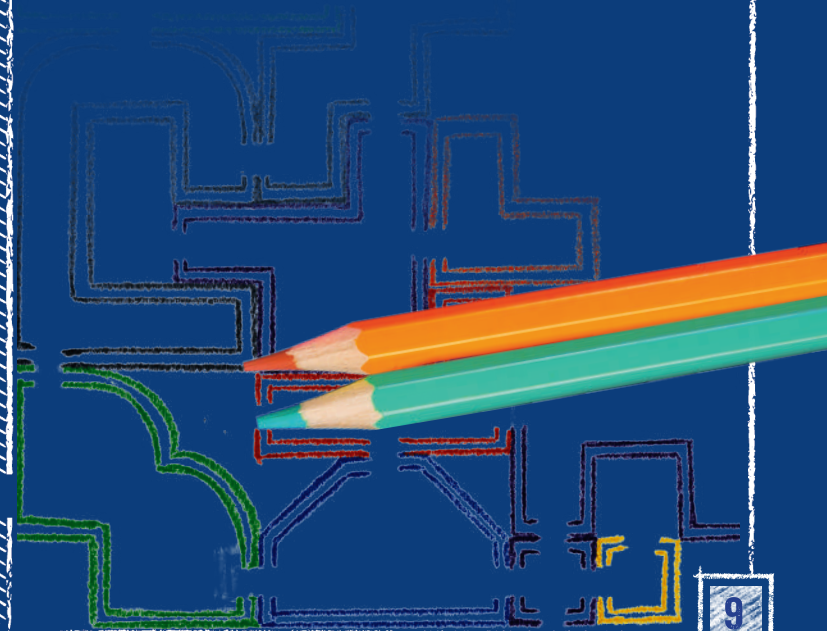
ОБРАЩЕНИЕ С ЦВЕТНЫМИ КАРАНДАШАМИ

Из-за красящих пигментов у цветных карандашей более мягкий грифель, чем у простых карандашей.

Если слишком сильно нажимать на такой карандаш при рисовании, он может сломаться, и его нужно будет заточить. Поэтому старайтесь рисовать без чрезмерного давления.

Для заточки используйте точилку, входящую в состав игры. Держите карандаш прямо и медленно поворачивайте его в одну сторону. Не делайте резких и сильных движений, иначе грифель может снова сломаться.

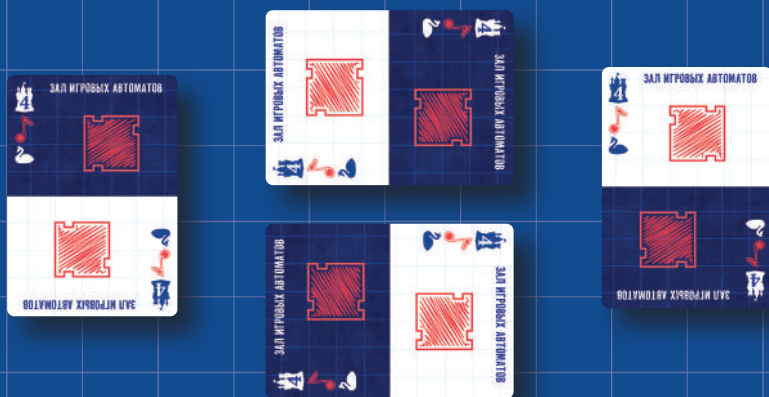
На чертёжных листах удобно рисовать цветными карандашами и легко стирать карандаш ластиком.



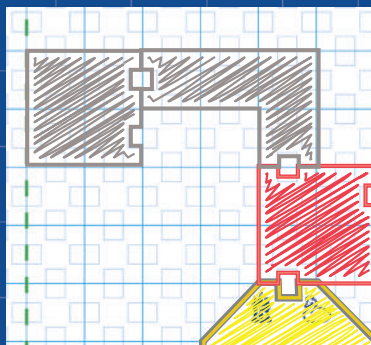
СОЗДАНИЕ ЧЕРТЕЖА

РИСОВАНИЕ ПОМЕЩЕНИЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

- В верхней и нижней частях каждой карты **зеркально** отображены два варианта планировки помещения. Вы можете нарисовать **один любой из них**. Карту помещения можно **повернуть** на 90° сколько угодно раз, прежде чем нарисовать его.



- Вы **не можете** нарисовать новое помещение **поверх** существующего помещения или рва.
- Если в вашем замке есть хотя бы одно **подвальное помещение**, вы должны соединять каждое новое подвальное помещение хотя бы с 1 входом уже нарисованного подвального помещения (см. с. 14).



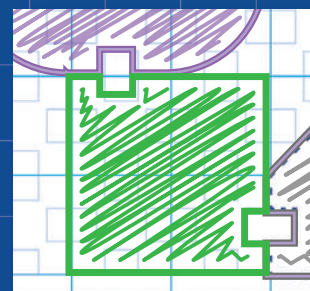
- Вы не можете взять карту помещения, если вам нигде нарисовать его по правилам.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОМЕЩЕНИЙ

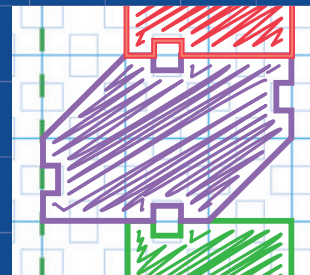
Завершая помещение, вы получаете **поощрение за завершение**, которое можете использовать в течение игры, а также **дополнительные ПО** в конце партии.

Помещение считается завершённым, если **все его входы** соединены со **входами** других помещений. Если хотя бы один из входов помещения ведёт в **пустую область** или **перекрыт** стеной соседнего помещения, это помещение **не завершено**. Помещения считаются соседними, если соприкасаются по горизонтали или вертикали.

Каждый раз, рисуя новое помещение, проверяйте, завершаете ли вы хотя бы одно помещение в замке. Завершив помещение, закрасьте на **шкале помещений** его типа **следующую пустую круглую ячейку** — так вы отмечаете, что получили поощрение за завершение.

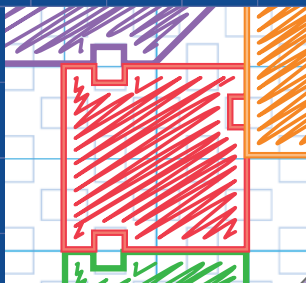


Это наружное помещение завершено, так как оба его входа соединены с другими входами.



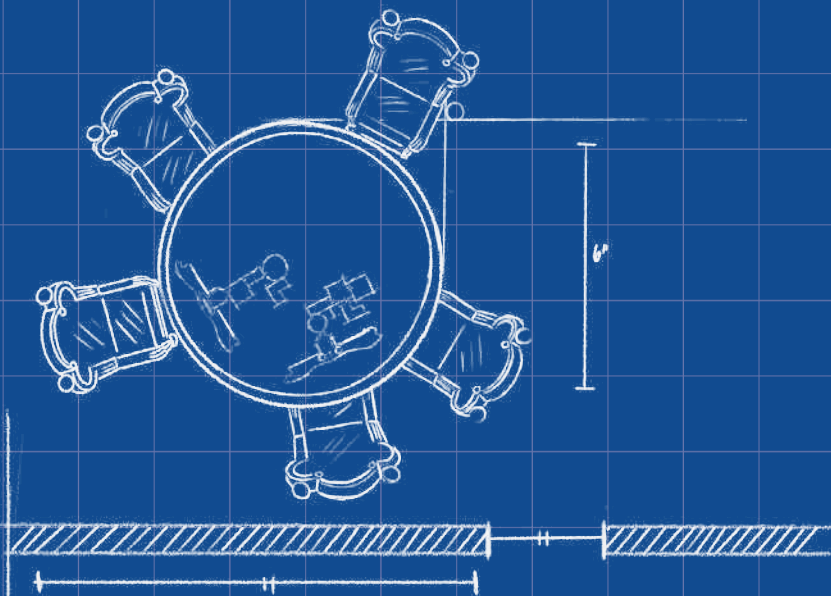
Эта гостиная не завершена, так как 2 её входа не соединены с другими входами.

ПОЩРЕНИЯ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ



Это развлекательное помещение не завершено, так как один из его входов перекрыт стеной.

Совет. Некоторые поощрения за завершение позволяют **убирать** входы. Убранный вход **не нужно** соединять с другим входом, чтобы завершить помещение.



ПОЩРЕНИЯ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ

Каждый раз, завершая помещение, вы получаете **поощрение за завершение**, которое можете использовать в течение игры.

Каждый **тип** помещения приносит своё поощрение. Некоторые поощрения действуют **немедленно** при получении, другие же можно использовать **в последующих раундах**. См. подробное описание поощрений в разделе «**Типы помещений**» на с. 13–19.

Использував полученное поощрение за завершение, **закрасьте ячейку-флажок** над соответствующей круглой ячейкой.

ОЧКИ ЗА ЗАВЕРШЁННЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

В конце игры вы получите **дополнительные ПО** за каждую покрашенную **круглую ячейку** на ваших шкалах помещений (не имеет значения, закрашивали ли вы ячейки-флажки, используя поощрения). Каждый **тип** помещения приносит определённое количество ПО за завершение – оно указано на листе подсчёта ПО в конце каждой шкалы помещений.

Незавершённые помещения не приносят дополнительные ПО (однако по-прежнему приносят ПО за **площадь**, указанную на их картах, см. «Финальный подсчёт ПО» на с. 20).



Завершив помещение, закрасьте круглую ячейку на соответствующей шкале.

ПООЩРЕНИЯ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ



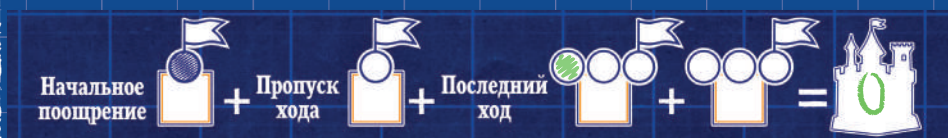
Каждая покрашенная круглая ячейка приносит вам поощрение. Используя поощрение, закрасьте ячейку-флажок над круглой ячейкой.



В конце игры получите за каждую покрашенную круглую ячейку величину ПО, указанную в конце шкалы.

ОСОБЫЕ ПООЩРЕНИЯ

Выполняя определённые действия в игре, вы можете закрашивать круглые ячейки **вверху** вашего листа подсчёта ПО, чтобы получать **особые поощрения**.



- **Начальное поощрение.** Эта ячейка уже покрашена в начале партии для всех игроков. Вы можете использовать это особое поощрение в свой первый ход или сохранить его на будущее.
- **Пропуск хода.** Пропустив ход впервые за партию, закрасьте круглую ячейку пропуска хода и получите особое поощрение.
- **Последний ход.** Когда порядок хода меняется в конце раунда и вы становитесь последним игроком, закрашивайте следующую пустую круглую ячейку на этой шкале. Закрасив 3-ю и 6-ю круглые ячейки, вы получите особое поощрение.

Вы можете использовать полученное особое поощрение в **любой момент своего хода** — сделав это, закрасьте его **ячейку-флажок**. Каждое особое поощрение можно использовать **одним из следующих способов**:

- Использовать как **поощрение за завершение помещения любого типа**.
- Закрасить **ячейку-лебедя** на вашей шкале рва.

Используя особое поощрение в качестве поощрения за завершение помещения, закрашивайте его ячейку-флажок **цветом соответствующего помещения**. Вы должны следовать всем правилам этого поощрения за завершение, в том числе учитывать, когда его можно использовать (см. «Типы помещений» на с. 13).

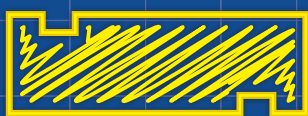
Квадратные ячейки под круглыми ячейками особых поощрений нужно заполнять, **только** если вы используете **поощрение подсобного помещения**, чтобы получить ПО за дополнительную карту бонуса (см. с. 18).



Катерина закрасила 3 круглые ячейки последнего хода и получает особое поощрение. В свой ход она решает использовать его в качестве поощрения подвального помещения, чтобы добавить тайный переход. Она закрашивает серым (цвет подвального помещения) ячейку-флажок над первыми 3 круглыми ячейками последнего хода и рисует тайный переход.

ТИПЫ ПОМЕЩЕНИЙ

Каждый раз, завершая помещение (соединяя все его входы со входами других помещений), закрашивайте цветом этого помещения следующую пустую круглую ячейку его типа на вашем листе подсчёта ПО. Так вы получаете поощрение за завершение этого помещения и можете использовать его в текущем или одном из последующих раундов. В свой ход вы можете использовать сколько угодно своих поощрений в любом порядке. Чтобы отметить, что вы использовали поощрение, закрасьте ячейку-флажок над его круглой ячейкой. Все типы помещений и поощрения за их завершение подробно описаны ниже.



ТРАПЕЗНЫЕ

Каждая завершённая трапезная приносит вам **дополнительный ход**: в конце текущего раунда вы сможете забрать с рынка карту помещения и нарисовать это помещение на своём листе.

ПООЩРЕНИЕ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ: 1 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД

Завершив трапезную, вы получаете **дополнительный ход в конце текущего раунда** (после того, как все игроки сделают свои обычные ходы).

- Вы **обязаны** использовать поощрение за завершение трапезной в **том же раунде**, в котором получили его. Вы **не можете** сохранить его для последующих раундов.
- Делая дополнительный ход, следуйте обычным правилам. Вы можете забрать с рынка любую **карту помещения**, лежащую лицевой стороной вверх, или, использовав **поощрение развлекательного помещения**, взять карту из стопки

сброса (см. «Развлекательные помещения» на с. 16). В свой дополнительный ход вы можете использовать сколько угодно **поощрений за завершение и особых поощрений**.

- Если **несколько игроков** получили дополнительные ходы в одном раунде, они делают их в **том же порядке**, в котором делали обычные ходы.
- Если игрок получил **несколько дополнительных ходов** в одном раунде, он обязан сделать их **по одному за раз** (у каждого участника должна быть возможность сделать **первый** дополнительный ход, прежде чем кто-то сделает свой **второй** дополнительный ход).
- Вы можете **пропустить** дополнительный ход, чтобы закрасить круглую ячейку **пропуска хода**, если ещё не сделали этого (см. «Пропуск хода» на с. 8). Если вы **не можете** забрать помещение в дополнительный ход (поскольку на рынке не осталось карт, а у вас нет поощрения за завершение развлекательного помещения), вы **обязаны** пропустить этот ход.
- Карты помещений, взятые в дополнительный ход, кладите на верх вашей стопки помещений.

В партии на троих Лилия ходит второй. В свой ход она завершает трапезную и получает поощрение за завершение, которое приносит ей дополнительный ход в этом раунде. Лилия должна подождать, пока походит Евгений (третий в порядке хода), прежде чем сможет сделать свой дополнительный ход.

*Евгений в свой ход решает использовать особое поощрение в качестве поощрения трапезной. Он сделает свой дополнительный ход **после** Лилии, так как после неё делал обычный ход.*



СПАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

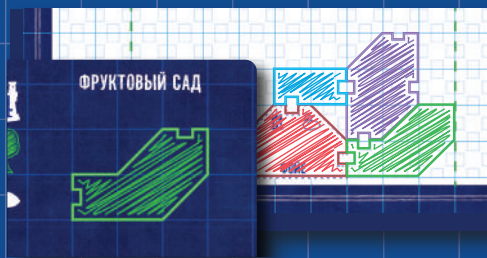
Каждое завершённое спальное помещение позволяет вам переместить входы помещения, которое вы рисуете.

ТИПЫ ПОМЕЩЕНИЙ

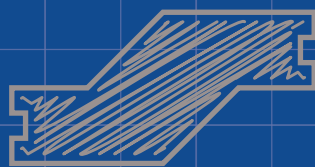
ПОЩРЕНИЕ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ: ПЕРЕМЕСТИТЕ ВХОД(Ы)

Рисуя новое помещение, вы можете использовать поощрение спального помещения, чтобы нарисовать **сколько угодно** входов этого помещения в **других его частях**, отличных от изображённых на его карте.

- Каждый вход должен располагаться на **горизонтальной или вертикальной стене**, где обычно и находится вход (нельзя нарисовать вход на изогнутой или диагональной стене).
- Помещение, которое вы нарисуете, должно иметь **столько же** входов, сколько указано на его карте. По желанию вы можете переместить **не все** входы и оставить некоторые на месте.
- Если у помещения уже есть по входу на каждой стене, занимающей один край квадрата, перемещение входов не даст никакого эффекта.
- Вы можете использовать это поощрение, только **когда рисуете новое помещение**. Нельзя использовать его для уже нарисованных помещений. (То есть вы не можете использовать поощрение спального помещения в тот же ход, в котором получили его, — вы **обязаны** сохранить его **на будущее**.)



Алексей хочет добавить «Фруктовый сад» в свой замок, но, разместив его в желаемом месте, он перекроет вход. Поэтому он решает воспользоваться поощрением спального помещения, чтобы переместить входы, и теперь «Фруктовый сад» расположен как надо!



ПОДВАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Каждое завершённое подвальное помещение позволяет вам построить **тайный переход**, с помощью которого можно соединить входы и завершить помещения в вашем замке. Все ваши подвальные помещения должны соединяться **друг с другом**.

ОГРАНИЧЕНИЯ ПО РАЗМЕЩЕНИЮ

Первое подвальное помещение, которое вы рисуете в вашем замке, можно соединить с любым входом, как и любые другие помещения. Однако, как только у вас появляется хотя бы одно подвальное помещение, вы обязаны соединять **каждое новое такое помещение** хотя бы с одним уже нарисованным подвальным помещением.

Если вы не можете соединить новое подвальное помещение с другим уже нарисованным подвальным помещением, вы не можете его нарисовать (см. «Рисование помещений» на с. 10).

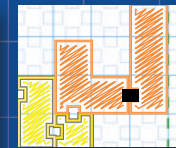
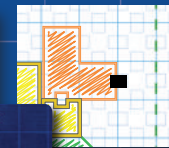
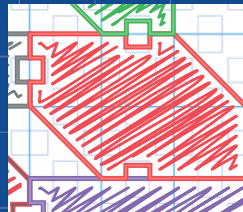
ПОЩРЕНИЕ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ: ДОБАВЬТЕ 1 ТАЙНЫЙ ПЕРЕХОД

В **любой момент** вашего хода можете использовать поощрение подвального помещения, чтобы нарисовать **тайный переход** в стене любого помещения так, чтобы он соединялся с другим помещением или вёл в пустую область.

- Чтобы нарисовать тайный переход, выберите **любую горизонтальную или вертикальную стену какого-либо помещения** в вашем замке (даже ту, в которой уже есть вход). Ручкой или карандашом тёмного цвета нарисуйте **вход** в стене (поверх существующего входа, если есть). Затем нарисуйте **другой вход** по соседству с первым, к которому ведёт ваш тайный переход. **Закрасьте** оба входа.

ТИПЫ ПОМЕЩЕНИЙ

- Если вы нарисовали тайный переход **поверх** одного или двух существующих **входов**, они **убираются** и более не учитываются при проверке завершения помещений.
- Вы можете нарисовать тайный переход, ведущий в **пустую область** снаружи или внутри вашего замка (он не обязан вести в другое помещение). Однако вы **не** можете нарисовать тайный переход, который ведёт **за пределы участка** или в **ров** (см. «Наружные помещения» на с. 16 и «Рвы» на с. 17).
- Если у вас есть тайный переход, ведущий в **пустую область**, вы можете соединить с ним новое помещение, которое нарисуете. Тайный переход можно соединить с **любым входом** в **новое помещение**.
- Тайные переходы, ведущие в **пустую область**, **не считаются** несоединёнными входами. Это значит, что если вы добавите тайный переход из уже завершённого помещения в пустую область, это помещение **останется** завершённым. (Таким образом можно создавать **внутренние дворы**, см. «Внутренние дворы» на с. 19.)
- Вы можете использовать поощрение подвального помещения **немедленно** либо сохранить его на **будущее**.



Один из входов развлекательного помещения Евгения перекрыт соседней стеной. Евгений использует поощрение подвального помещения, чтобы нарисовать тайный переход в соседнюю гостиную, соединяя таким образом входы и завершая развлекательное помещение.

Илья хочет добавить «Убежище» в замок, но у него нет подходящего входа, поэтому Илья добавляет тайный переход. Он соединяет тайный переход со входом «Убежища», чтобы немедленно завершить его и получить поощрение подсобного помещения (2 карты бонусов).



София добавляет тайный переход из одного из своих наружных помещений в пустую область внутри её замка. Так она создаёт внутренний двор. Помещение, в которое она добавила тайный переход, остаётся завершённым.



ГОСТИНЫЕ

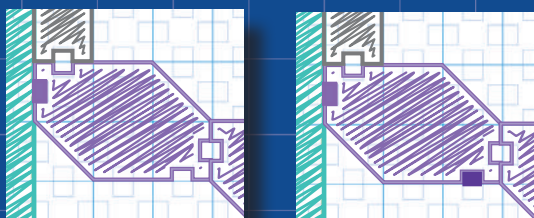
Каждая завершённая гостиная позволяет вам **убрать вход** уже нарисованного помещения — это поможет вам **завершить помещения**.

ТИПЫ ПОМЕЩЕНИЙ

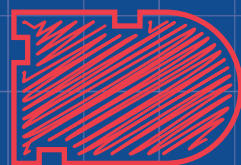
ПОощРЕНИЕ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ: УБЕРИТЕ 1 ВХОД

В любой момент вашего хода можете использовать поощрение гостинной, чтобы закрасить один любой несоединённый вход любого помещения в вашем замке (цветом этого помещения).

- Закрашенные входы не учитываются при проверке **завершения** помещений. Закрасив вход, вы можете немедленно завершить помещение.
- Вы можете использовать поощрение гостинной **немедленно** либо сохранить его на **будущее**.



Светлана использует полученное ранее поощрение гостинной, чтобы убрать последний несоединённый вход этой гостинной и получить поощрение за её завершение, а также ПО в конце игры. Она может немедленно использовать это поощрение, чтобы убрать ещё один вход и, возможно, завершить другое помещение.



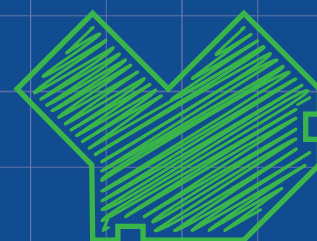
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Каждое завершённое развлекательное помещение позволяет вам в свой ход забрать карту помещения из **стопки сброса вместо рынка**. Это может оказаться полезным, когда вам нужно определённое помещение из стопки сброса или когда на рынке нет нужного помещения.

ПОощРЕНИЕ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ: ВОзьМИТЕ ПОМЕЩЕНИЕ ИЗ СТОПКИ СБРОСА

Когда вы собираетесь взять карту помещения с рынка, можете использовать поощрение развлекательного помещения, чтобы вместо этого взять одну любую карту из **стопки сброса**.

Все игроки в любой момент могут **просматривать** стопку сброса. Вы можете использовать поощрение развлекательного помещения в свой **дополнительный ход** (это особенно полезно, если на рынке не осталось карт).



НАРУЖНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Каждое завершённое наружное помещение позволяет вам **расширить площадь участка**, на котором вы рисуете помещения.

Пунктирные линии отмечают границы участка. В начале игры участок представляет собой **квадрат 9 на 9 с фойе**. Вы **не можете** рисовать помещения за пределами этой области (см. «Рисование помещений» на с. 8).

Каждое завершённое наружное помещение приносит **ПО** по числу соседних с ним **пустых квадратов**.

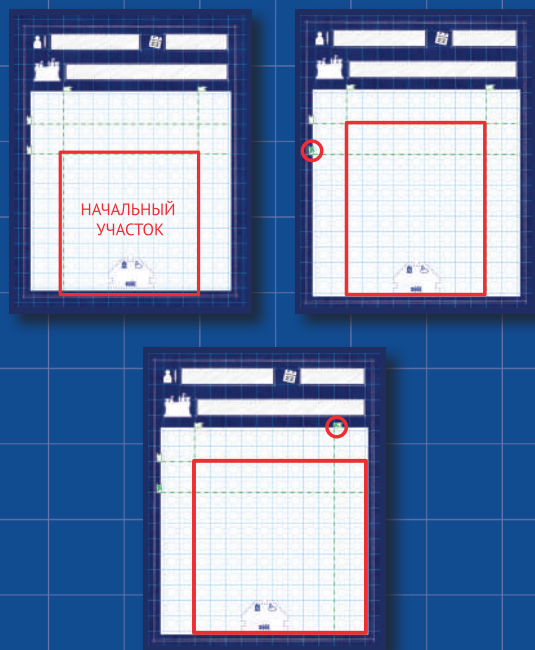
ПОощРЕНИЕ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ: РАСШИРЬТЕ УЧАСТОК

В любой момент вашего хода можете использовать это поощрение, чтобы **расширить ваш участок — открыть одну из границ**.

- Для этого выберите **пунктирную линию** на вашем чертёжном листе и **закрасьте ячейку-флажок слева или сверху от неё соответственно**. До конца игры можете **игнорировать** эту пунктирную линию.

ТИПЫ ПОМЕЩЕНИЙ

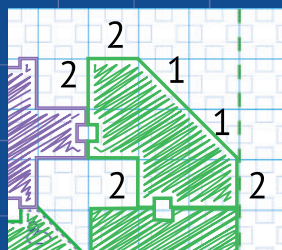
- Вы можете использовать поощрение наружного помещения **немедленно** либо сохранить его на **будущее**.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПО

В конце игры каждое завершённое наружное помещение приносит **2 ПО** за каждый **пустой квадрат**, соседний по горизонтали или вертикали, и **1 ПО** за каждый **полупустой квадрат** (с изогнутой или диагональной стеной), соседний по горизонтали или вертикали.

При подсчёте ПО прямоугольники **по краям листа** считаются **целыми** и **пустыми квадратами**.



В конце игры это завершённое наружное помещение приносит 10 ПО (8 ПО за 4 пустых и 2 ПО за 2 полупустых квадрата).

Каждый раз, используя поощрение за завершение наружного помещения, закрашивайте ячейку-флажок на чертёжном листе, чтобы увеличить область для рисования новых помещений.

Совет. Если у вас закончилось место на участке и нет неиспользованного поощрения наружного помещения, помните, что можно использовать **особое поощрение** в качестве поощрения помещения любого типа (см. «Особые поощрения» на с. 12).

РВЫ

С помощью рвов можно **убирать соседние входы** и получать **ПО** в зависимости от количества помещений за рвом.

Рвов **нет** в колоде помещений. Чтобы нарисовать ров, вы должны сначала закрасить **4 ячейки-лебедя** на шкале рва. Чтобы закрасить ячейку-лебедя, вы должны забрать карту помещения с **символом лебедя** (см. «Ходы игроков» на с. 6) или использовать особое поощрение (см. «Особые поощрения» на с. 12). Закрасив 4-ю или 8-ю ячейку-лебедя, немедленно закрасьте **круглую ячейку** рядом с ней, чтобы показать, что вы получили поощрение за завершение рва. Используя это поощрение, чтобы нарисовать ров, закрасьте соответствующую ячейку-флажок на шкале рва.

ПООЩРЕНИЕ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ: НАРИСУЙТЕ РОВ

В **любой момент** вашего хода можете использовать это поощрение, чтобы **нарисовать ров** бирюзовым карандашом.

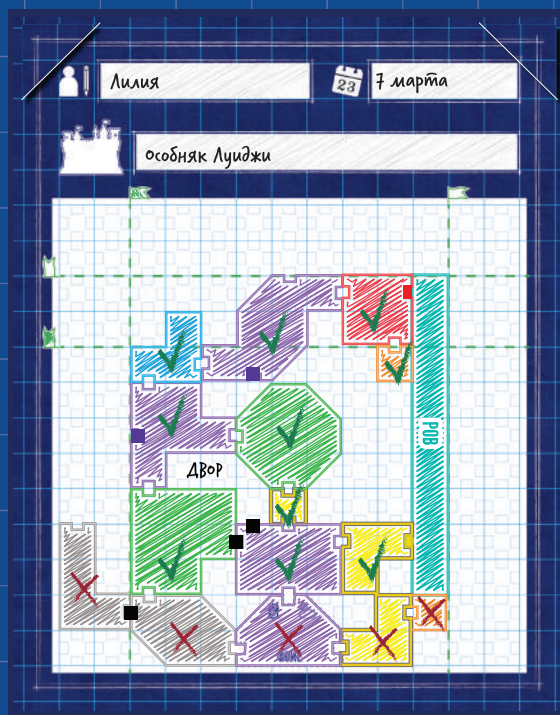
- Ров — это **ряд или столбец** из квадратов любой длины. На него распространяются все правила рисования помещений (см. с. 8), но он **не обязан** соединяться со входом.

ТИПЫ ПОМЕЩЕНИЙ

- Как и помещение, ров можно нарисовать только **в пределах участка** (см. «Наружные помещения» на с. 16).
- Нарисовав ров, немедленно **уберите** любые **соседние** с ним **входы помещений**, закрасив их соответствующими цветами. Эти входы более не учитываются при проверке **завершения** помещений. Так можно немедленно завершить помещения.
- Вы можете использовать поощрение рва **немедленно** либо сохранить его на **будущее**.
- Если вы закрасили **все 8** ячеек-лебедей и получили 2 поощрения за завершение рва, вы не сможете получить такое поощрение за последующих лебедей.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПО

В конце игры каждый ров приносит **2 ПО** за каждое помещение, **полностью расположенное за ним**, если смотреть снаружи участка. Помещение **не** обязано соседствовать со рвом, чтобы считаться расположенным за ним. Помещения, которые лишь **частично** находятся за рвом, не приносят ПО.



У Лилии 4 закрашенных лебеда. В конце игры она решает нарисовать ров по правой стороне своего участка (до второй пунктирной линии, так как она закрасила только одну ячейку-флажок). Она немедленно убирает входы развлекательного помещения и трапезной, которые соседствуют со рвом, и завершает эти помещения. За рвом полностью расположены 10 помещений, поэтому ров Лилии на текущий момент может принести 20 ПО.

ПОДСОБНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ


Каждое завершённое подсобное помещение позволяет вам взять **2 карты бонусов** и **получить ПО за 1 любую вашу карту бонуса** в конце игры.

ПООЩРЕНИЕ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ: ВОЗЬМИТЕ 2 КАРТЫ БОНУСОВ

Завершив подсобное помещение, можете использовать его поощрение, чтобы взять **2 карты бонусов** из колоды, посмотреть их, не показывая остальным игрокам, и положить к остальным вашим картам бонусов.

- Количество карт бонусов в колоде **ограничено**. Если вы получили поощрение за завершение подсобного помещения после того, как колода бонусов опустела, вы **не** получите карты бонусов. (Но это всё ещё может быть полезно, так как поощрения за завершение подсобных помещений позволяют вам **получить** ПО за большее число карт бонусов, которые будут в вашем запасе к концу игры, см. «Финальный подсчёт ПО» на с. 19.)
- Вы можете использовать поощрение подсобного помещения **немедленно** либо сохранить его на **будущее**.

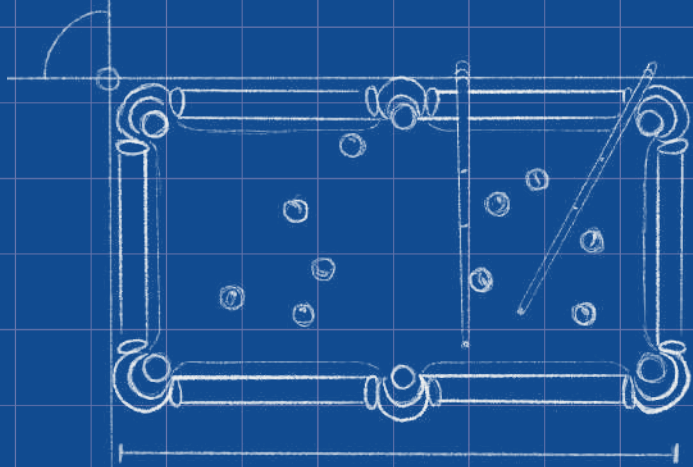
ТИПЫ ПОМЕЩЕНИЙ

 **Совет.** Помните, что, используя **особое поощрение** в качестве поощрения за подсобное помещение в **конце игры**, вы по-прежнему берёте 2 новые карты бонусов перед подсчётом ПО (см. «Особые поощрения» на с. 12).

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПО

В конце игры вы выберете для **получения ПО одну из ваших карт бонусов** за **каждое** ваше завершённое подсобное помещение (и каждое **особое поощрение**, которое вы использовали в качестве поощрения подсобного помещения).

Это значит, что если у вас к концу игры нет **ни одного** завершённого подсобного помещения (или использованного **особого поощрения** в качестве бонуса за такое помещение), вы **не** получите ПО за карты бонусов, в том числе за те карты бонусов, которые взяли в начале партии (см. «Финальный подсчёт ПО» на с. 20).

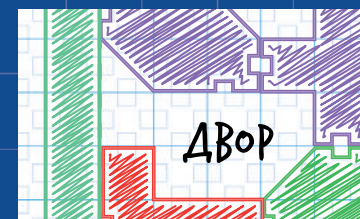


Катерина завершает своё первое подсобное помещение и закрашивает первую круглую ячейку на своей шкале подсобных помещений. Затем она закрашивает ячейку-флажок над этой круглой ячейкой и берёт 2 карты бонусов. Вместе с 2 картами, которые Катерина взяла в начале партии, у неё теперь всего 4 карты бонусов. Помещение, которое она завершила, позволяет ей в конце игры получить ПО за одну любую её карту бонуса.

ВНУТРЕННИЕ ДВОРЫ

Внутренние дворы — это **окружённые пустые области** внутри вашего замка, к которым ведёт **хотя бы 1 вход** соседнего помещения.


- Они **не** считаются помещениями и не приносят поощрений за завершение, однако каждый завершённый внутренний двор в конце игры приносит 10 ПО.
- Внутренний двор считается **завершённым**, если он **полностью окружён** по горизонтали и вертикали (без учёта углов) помещениями и/или рвами, а также соединён с соседним помещением **входом** или **тайным переходом**.



Эта область полностью окружена и у неё есть вход, поэтому она считается завершённым внутренним двором, который приносит 10 ПО.



Эта пустая область полностью окружена, но у неё нет входа. Она не является завершённым внутренним двором и не приносит ПО.

 **Совет.** Помните, что помещение со **входом**, ведущим во внутренний двор, **не завершено**, так как его вход **не соединён со входом другого помещения**. Однако, если вы используете **тайный переход**, чтобы соединить помещение со внутренним двором (даже если переход перекроет существующий вход), это помещение может стать завершённым и у внутреннего двора будет вход (см. «Тайные переходы» на с. 14).

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда в **колоде помещений** заканчиваются карты, участники доигрывают текущий раунд и партия завершается.

Если у кого-либо остались поощрения за завершение или особые поощрения, эти участники могут использовать их в конце игры. Если у нескольких игроков остались поощрения, они должны использовать эти поощрения в **порядке хода**.

После этого каждый участник подсчитывает свои **ПО**.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОСЧЁТ ПО

(См. пример заполненного листа подсчёта ПО на с. 2.)

Заполняйте лист подсчёта ПО следующим образом:

- **Особые поощрения.** Если вы использовали какие-либо особые поощрения в качестве **поощрений за завершение подсобных помещений**, запишите ПО за каждую выбранную **карту бонуса** в соответствующие квадратные ячейки на шкале особых поощрений (см. «Подсобные помещения» на с. 18). В противном случае особые поощрения не принесут вам ПО.
- **Завершённые помещения.** Подсчитайте ПО за первые 5 шкал помещений (трапезных, спальных помещений, гостиных, а также подвальных и развлекательных помещений). Количество ПО за завершённое помещение одного типа указано в конце каждой шкалы.
- **Завершённые наружные помещения.** Каждое завершённое наружное помещение приносит **2 ПО** за каждый соседний **пустой квадрат** и **1 ПО** за каждый соседний **полупустой квадрат** (см. «Наружные помещения» на с. 17).
- **Завершённые рвы.** Каждый ров приносит **2 ПО** за каждое помещение, **полностью расположенное за ним**, если смотреть снаружи вашего участка (см. «Рвы» на с. 18).
- **Завершённые внутренние дворы.** Каждый окружённый внутренний двор хотя бы с 1 входом приносит **10 ПО** (см. «Внутренние дворы» на с. 19).

- **Завершённые подсобные помещения.** За каждое завершённое подсобное помещение выберите **1 карту бонуса** и запишите ПО за неё в квадратную ячейку под круглой ячейкой и ячейкой-флажком на соответствующей шкале вашего листа подсчёта ПО (см. «Подсобные помещения» на с. 18).
- **Площадь замка.** Сложите **площади всех помещений** в вашей **стопке помещений** и запишите результат. (Не учитывайте площадь фойе. Площадь фойе учитывается только при подсчёте ПО за карты бонусов, королевские указы и благодарности короля.)
- **Королевские указы.** Если королевский указ приносит вам ПО в конце игры, запишите их в соответствующей квадратной ячейке (см. «Королевские указы» на с. 25).
- **Благодарности короля.** За каждую благодарность короля запишите ПО в зависимости от того, **какое место** вы заняли. Чтобы получить **сколько-нибудь** ПО за благодарность короля, у вас должен быть **хотя бы 1** указанный объект (например, чтобы получить ПО за «Больше всего наружных помещений», у вас должно быть хотя бы 1 наружное помещение). Если несколько игроков **претендуют** на одно место, они поровну делят ПО, полагающееся за это место и следующее(-ие), округляя в меньшую сторону.



***Совет.** При ничьей претенденты получают количество ПО за это место плюс следующее(-ие), разделённое на число претендентов (округляя в меньшую сторону).*

1-е место	15 ПО
2-е место	8 ПО
3-е место	4 ПО
4-е место	1 ПО
5-е место	0 ПО

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

ПОБЕДИТЕЛЬ

Побеждает игрок, набравший больше всего ПО!

В случае **ничьей** (такое бывает, но нечасто) побеждает претендент с **наибольшим замком** — тот, у кого больше всего ПО за площадь помещений. Если по-прежнему ничья (что маловероятно), побеждает претендент с **наибольшим числом ПО за благодарности короля**. При дальнейшей ничьей (что ещё более маловероятно) побеждает претендент с **наибольшим количеством завершённых помещений** (закрашенных круглых ячеек). В ситуации почти невозможной, когда всё ещё ничья, побеждает претендент с **наименьшим числом использованных поощрений** (пустыми ячейками-флажками над закрашенными круглыми ячейками).

В абсурдном донельзя случае всё ещё продолжающейся ничьей побеждает претендент, первым **схвативший** замок-ластик. Постарайтесь не пораниться.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПО



В конце игры подсчитайте полученные ПО, следуя обычным правилам, с одним исключением.

Благодарности короля. Определяя своё место за каждую благодарность, сравнивайте ваш замок со **стопкой сброса** (как если бы карты помещений в ней были картами соперника). Вы получаете 15 ПО за 1-е место и не получаете ПО при ничьей за 1-е место или если заняли 2-е место. (Не нужно записывать ПО стопки сброса.)

Вы подсчитываете очки за благодарность «Больше всего развлекательных помещений». В вашем замке 3 развлекательных помещения, а в стопке сброса — 4. Вы занимаете 2-е место и не получаете ПО.

ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОМУ РЕЖИМУ

Проведите подготовку к игре по обычным правилам (см. с. 4), за исключением следующего:

- Сформируйте **колоду помещений** из 30 карт.
- Открывая благодарности короля, сбрасывайте любые благодарности с **символом «не для одиночного режима»**  и немедленно открывайте вместо них новые.
- Выбирая **королевские указы**, возьмите 3 королевских указа и оставьте себе один. Взяв королевские указы с **символом «не для одиночного режима»** , немедленно сбросьте их и возьмите вместо них другие.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Каждый раунд пополняйте рынок, открывая по **3 карты из колоды помещений**, и ходите как обычно.

Так как порядка хода нет, особое поощрение **последнего хода** недоступно.

Сравните ваш итоговый результат с таблицей ниже и узнайте, насколько хорошо вы справились.

0–50	Диетолог при <i>коптильне</i>
51–100	Слуга при <i>покоях герцогини</i>
101–150	Отшельник из <i>хижины Хундинга</i>
151–200	Королевский точильщик карандашей при <i>большой гостиной</i>
201–225	Аллерголог при <i>кошачьей комнате</i>
226–250	Заклинатель змей на <i>болоте</i>
251–275	Помощник слуги при <i>спальне слуг</i>
276–300	Призрак <i>некрополя</i>
301–325	Администратор при <i>выгребной комнате</i>
326–350	Измеряльщик глубины <i>бездны</i>
351–375	Дегустатор при <i>сервировочной комнате</i>
376–400	Страж <i>крипты</i>
401+	Полировщик камней в <i>гроте Венеры</i>

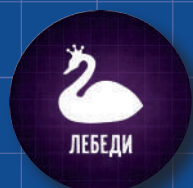
БЛАГОДАРНОСТИ КОРОЛЯ



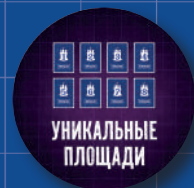
Количество **внутренних дворов** в вашем замке.



Количество внешних входов в вашем замке (не перекрытых рвом или помещением и не ведущих во внутренний двор).



Количество **помещений с символом лебедя** в вашей стопке помещений.



Количество **уникальных площадей помещений** в вашем замке (не более 8). *Не учитывайте внутренние дворы и рвы.*



Количество **уникальных типов помещений** в вашем замке, учитывая **рвы** и **внутренние дворы** (не более 9).



Сумма **площадей** всех **внутренних дворов** в вашем замке. *Считайте, что площадь каждого квадрата равна 2, каждого полуквадрата – 1.*



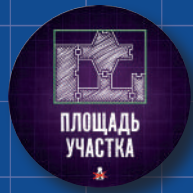
Сумма **площадей** всех **рвов** в вашем замке. *Посчитайте общее количество квадратов.*



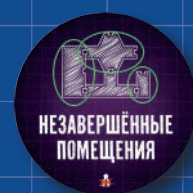
Количество **рвов** в вашем замке.



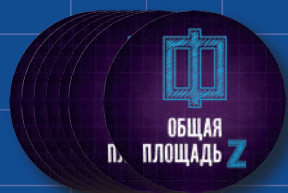
Количество помещений указанного **типа** в вашем замке. *Учитывайте фойе, если оно подходящего типа.*



Произведение ширины замка на его длину.



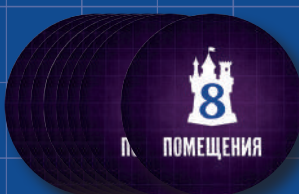
Количество **незавершённых** помещений в вашем замке. *У незавершённого помещения должен быть хотя бы 1 несоединённый или перекрытый вход. Не учитывайте внутренние дворы и рвы.*



Сумма **площадей** помещений указанного **типа** в вашем замке. *Учитывайте площадь фойе (5), если оно подходящего типа.*



Максимальное количество помещений в замке, через которые вы можете пройти, начиная с любого помещения и не попадая в одно и то же помещение дважды. *Учитывайте помещение, в котором остановились. Ваш путь не может пролежать через внутренние дворы и/или рвы.*



Количество помещений указанной **площади** в вашем замке. *Фойе – помещение площадью 5.*



Количество **завершённых** помещений.



Порядок хода в конце последнего раунда. Определяется в конце игры площадью верхнего помещения в личной стопке каждого участника от самого маленького помещения к самому большому. Получите ПО за эту благодарность перед получением ПО за площадь замка.

КАРТЫ БОНУСОВ

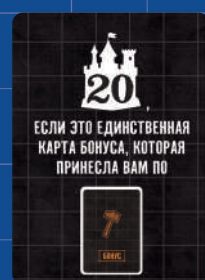
Карты бонусов приносят ПО в зависимости от количества указанных объектов в вашем замке. При этом помещения не обязаны быть завершёнными.



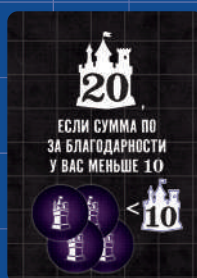
Получите **ПО** за каждое помещение указанного **типа** в вашем замке. *Учитывайте фойе, если оно подходящего типа.*



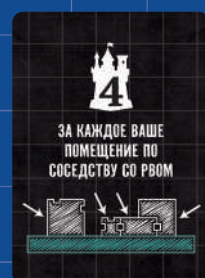
Получите **ПО** за каждое помещение указанной **площади** в вашем замке. *Не учитывайте фойе.*



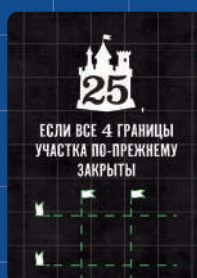
Получите **20 ПО**, если это единственная **карта бонуса**, которая принесёт вам ПО.



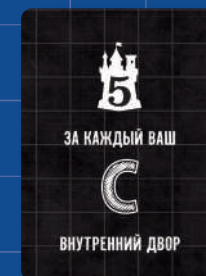
Получите **20 ПО**, если всего за **благодарности** вы получили менее 10 ПО.



Получите **4 ПО** за каждое помеще- ние, соседнее по горизонтали или вертикали хотя бы с 1 рвом.



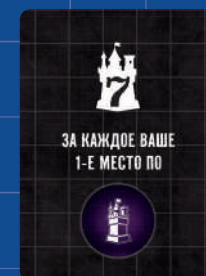
Получите **25 ПО**, если **ни разу не расширили свой участок**.



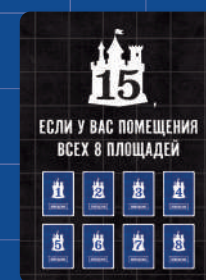
Получите **до- полнительные 5 ПО** за каждый **внутренний двор** в вашем замке.



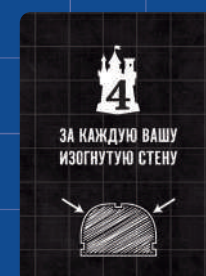
Получите **8 ПО**, если дали своему замку достаточно забавное название. Название считается забавным, если хотя бы один игрок улыбнулся (например, вы).



Получите **до- полнительные 7 ПО** за каждую **благодарность короля**, по которой у вас **1-е место** (не ничья).

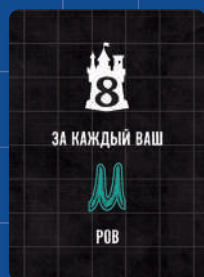


Получите **15 ПО**, если в вашем замке есть **помещения всех 8 уникальных площадей**.

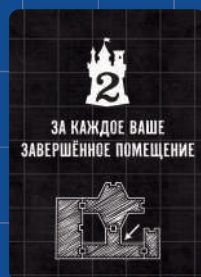


Получите **4 ПО** за каждый сегмент с **изогнутой стеной** в вашем замке. *Учитывайте каждый квадрат с изогнутой стеной.*

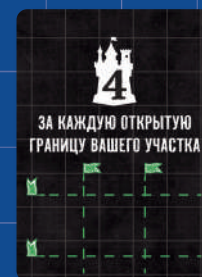
КАРТЫ БОНУСОВ



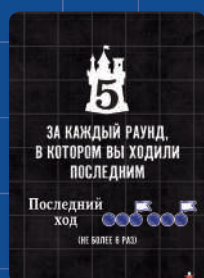
Получите **8 ПО** за каждый ров в вашем замке.



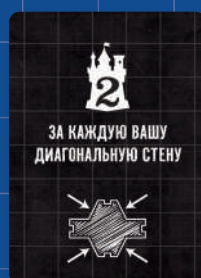
Получите **2 ПО** за каждое завершённое помещение в вашем замке. *Внутренние дворы и рвы не считаются завершёнными помещениями.*



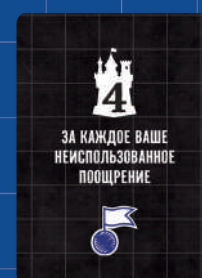
Получите **4 ПО** за каждую ячейку-флажок, которую вы закрасили, чтобы расширить участок.



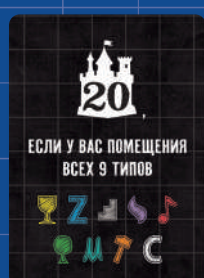
Получите **5 ПО** за каждую закрасенную вами круглую ячейку последнего хода (не более 30 ПО).



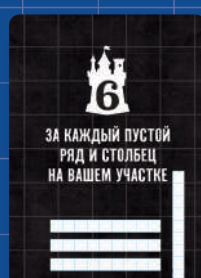
Получите **2 ПО** за каждый сегмент с диагональной стеной в вашем замке. *Учитывайте каждый квадрат со стеной, расположенной под углом в 45°.*



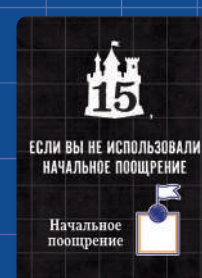
Получите **4 ПО** за каждое своё неиспользованное поощрение. *Учитывайте и поощрения за завершение, и особые поощрения.*



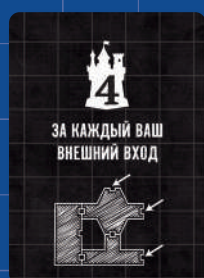
Получите **20 ПО**, если в вашем замке есть все 7 уникальных типов помещений, ров и внутренний двор.



Получите **6 ПО** за каждый пустой ряд и столбец на вашем текущем участке. *Учитывайте только ряды и столбцы, ограниченные пунктирными линиями с закрасенными ячейками-флажками.*



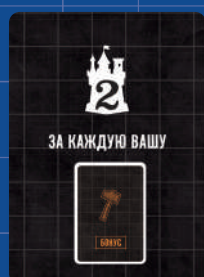
Получите **15 ПО**, если вы не использовали начальное поощрение.



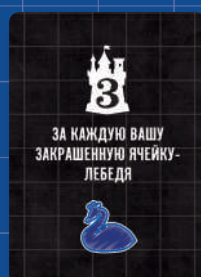
Получите **4 ПО** за каждый вход и/или тайный переход, который ведёт в пустую область снаружи вашего замка (не во внутренний двор).



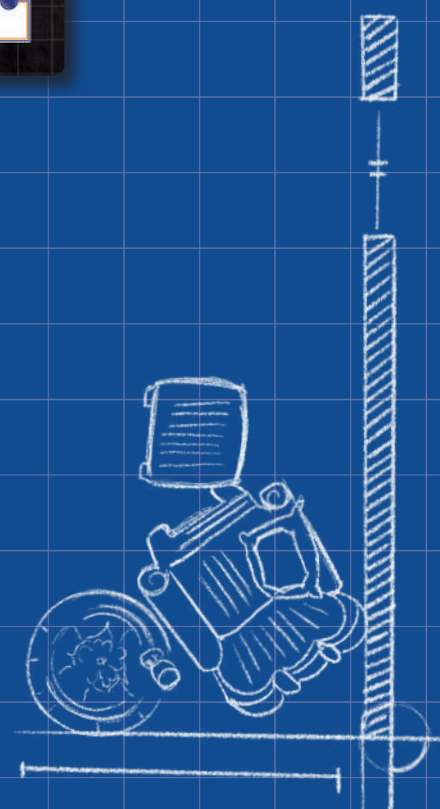
Получите **20 ПО**, если завершили хотя бы 5 помещений одного типа.



Получите **2 ПО** за каждую вашу карту бонуса. *Учитывайте все карты, включая те, которые не принесли вам ПО.*



Получите **3 ПО** за каждую закрасенную ячейку-лебедя на вашем листе подсчёта ПО.



КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

ДВА УКАЗА

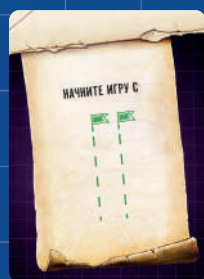
Освоившись с правилами, участники могут играть, используя по 2 королевских указа. При подготовке к партии отсчитайте **по 2 королевских указа на игрока плюс ещё 2 указа** — из этих карт участники выберут себе по 2 указа, как обычно. Например, при игре вчетвером нужно отсчитать 10 карт.

Начиная с участника, сидящего **справа** от первого игрока, и далее **против часовой стрелки**, каждый выбирает по **одному** указу. Затем все участники выбирают по **второму** указу в **обратном** порядке (начиная с первого игрока, который, таким образом, выбирает себе сразу 2 указа, и далее по часовой стрелке).

Игроки открывают **оба** своих королевских указа и могут получить за них ПО в конце партии (в листе подсчёта ПО есть 2 ячейки для указов).



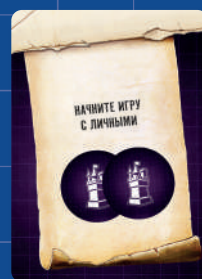
В НАЧАЛЕ ИГРЫ



Открыв этот королевский указ, закрасьте любые **2 ячейки-флажка** на вашем чертёжном листе, чтобы расширить свой **участок**.



Открыв этот королевский указ, закрасьте **первые 3 круглые ячейки последнего хода** на вашем листе подсчёта ПО. *Так вы немедленно получите первое особое поощрение последнего хода.*



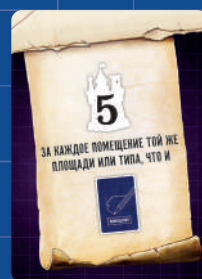
Открыв этот королевский указ, возьмите **2 случайные благодарности короля** из коробки, тайно посмотрите их и положите лицевой стороной вниз на эту карту. Во время финального подсчёта ПО **только вы получите ПО** за эти две благодарности в зависимости от **занятых мест**.



Открыв этот королевский указ, закрасьте **следующие 3 ячейки-лебедя** на вашей шкале рва. *Так вы немедленно сможете нарисовать свой первый ров.*



После того как все открыли свои королевские указы, тайно посмотрите **3 верхних королевских указа** из колоды и выберите себе один из них. Откройте новый указ (если нужно, примените бонус для начала игры) и уберите эту карту и 2 другие взятые карты под колоду указов лицевой стороной вниз.



Открыв этот королевский указ, посмотрите **карты помещений**, убранные в коробку. Выберите себе одну из них и поместите её лицевой стороной вверх на эту карту. Во время финального подсчёта ПО получите **5 ПО** за каждое помещение той же **площади** и **5 ПО** за каждое помещение того же **типа** в вашем замке (помещения той же **площади** и **того же типа** принесут **10 ПО**). *Не учитывайте это помещение при получении ПО за благодарности короля, карты бонусов, площадь замка и другие королевские указы.*

КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ



Каждый раз, рисуя помещение, можете делать его подсобным вне зависимости от типа, указанного на его карте.



Каждый раз, используя поощрение трапезной, делайте дополнительный ход немедленно, не дожидаясь конца раунда.



Каждый раз, используя поощрение наружного помещения, можете закрашивать любые 2 ячейки-флажка, чтобы расширить свой участок.



Каждый раз, рисуя ров, получите дополнительный ход. Вы должны сделать этот ход в текущем раунде. *Следуйте правилам дополнительных ходов (см. «Трапезные» на с. 13).*



Каждый раз, используя поощрение подвального помещения, можете добавлять не более 2 тайных переходов.



Каждый раз, используя поощрение подсобного помещения, берите 3 карты бонусов вместо 2.



Если вы должны ходить последним, можете вместо этого походить первым. Закрасьте круглую ячейку последнего хода, как обычно. После того, как вы походили, право хода передаётся первому игроку и далее по обычным правилам.



Каждый раз, используя поощрение развлекательного помещения, можете брать не более 2 помещений из стопки сброса и рисовать их.



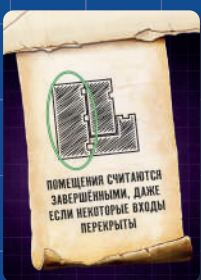
Каждый раз, используя поощрение гостиной, можете убирать не более 3 входов.



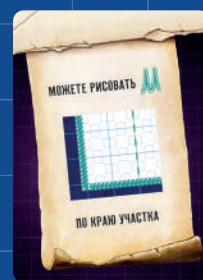
Нарисовав второй ров, можете бесплатно нарисовать третий ров. Можете сделать это немедленно или в любой свой следующий ход. Запишите ПО за этот ров в ячейку подсчёта ПО за королевский указ.



В свой ход вместо рисования помещения можете положить взятую карту на этот указ, чтобы нарисовать это помещение в любой свой следующий ход. Нарисовав помещение, положите его карту на верх своей стопки помещений, как обычно. Вы можете использовать этот указ сколько угодно раз за игру, но если на указе уже лежит карта, вы не можете положить на него ещё одну карту.



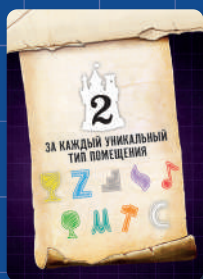
Проверяя завершение помещений, считайте любые входы, перекрытые стенами, соединёнными.



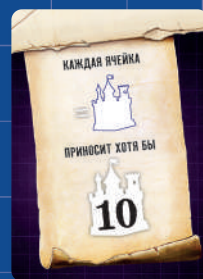
Можете рисовать ров вдоль края чертёжного листа, закрашивая прямоугольники так, как если бы они были целыми квадратами. Следуйте остальным правилам рисования рва, как обычно. Чтобы вы смогли рисовать ров вдоль какого-либо края листа, сначала вы должны расширить участок до этого края. Определяя площадь рва, считайте каждый прямоугольник за целый квадрат.

КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПО



Получите **2 ПО** за каждый уникальный **тип** помещения в вашем замке, включая рвы и внутренние дворы.



Каждая ячейка-замок с итоговым числом ПО (в правой части вашего листа подсчёта ПО) приносит хотя бы **10 ПО**.



Получите дополнительные **10 ПО** за каждый внутренний двор в вашем замке.



Получите дополнительные **12 ПО** за каждую вашу пару завершённых развлекательно-гостиной. Они не обязаны соединяться друг с другом.



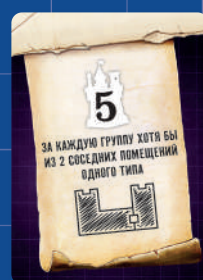
Каждая карта помещения приносит минимум **4 ПО** при подсчёте ПО за карты помещений. *Не учитывайте рвы и внутренние дворы.*



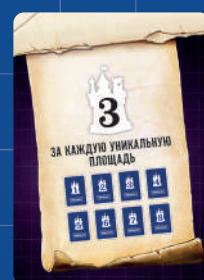
Вы всегда выигрываете в ничьей при определении мест за благодарности короля. Вы получаете ПО за место, на которое претендуете, а остальные претенденты получают ПО за следующие места.



Ещё раз получите ПО за карту бонуса, которая принесла вам больше всего ПО. Если вы по правилам не могли получить ПО за карты бонусов, единоразово получите ПО за свою самую выгодную карту.



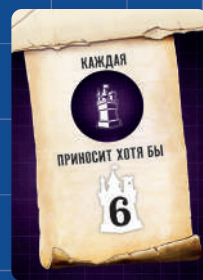
Получите **5 ПО** за каждую отдельную группу хотя бы из 2 соединённых помещений одного типа в вашем замке.



Получите **3 ПО** за каждую уникальную **площадь** ваших помещений в замке. *Не учитывайте рвы и внутренние дворы.*



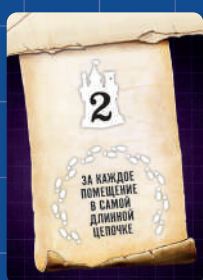
Получая ПО за рвы, получите **дополнительное 1 ПО** за каждое помещение, полностью расположенное за рвом, если смотреть снаружи замка.



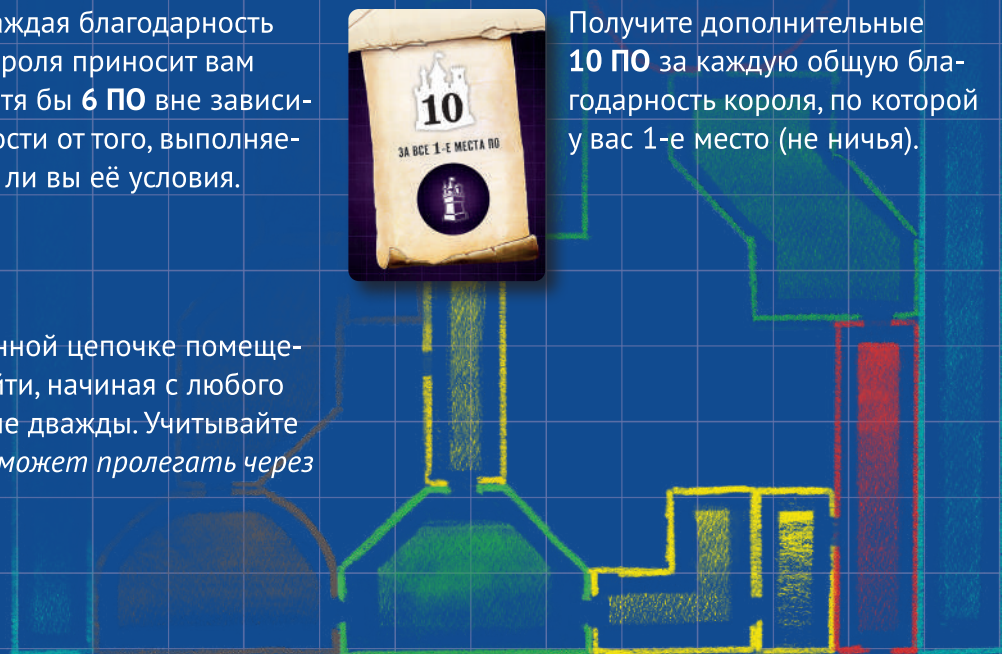
Каждая благодарность короля приносит вам хотя бы **6 ПО** вне зависимости от того, выполняете ли вы её условия.



Получите дополнительные **10 ПО** за каждую общую благодарность короля, по которой у вас 1-е место (не ничья).



Получите **2 ПО** за каждое помещение в самой длинной цепочке помещений в вашем замке, через которую вы можете пройти, начиная с любого помещения и не попадая в одно и то же помещение дважды. Учитывайте помещение, в котором остановились. *Ваш путь не может пролегать через внутренние дворы и/или рвы.*



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ОБ АВТОРЕ

Тед Олспач — автор многих настольных игр, среди которых «Замки безумного короля Людвиг», «Однажды ночью: Оборотни», *Maglev Metro*, *Silver*, *Ultimate Werewolf*, *The Palace of Mad King Ludwig*, «Пригород» и «Слово волка» — игра-финалист Spiel des Jahres («Игра года») в 2019 году.

О ХУДОЖНИКАХ

Роланд Макдональд обладает 12-летним опытом создания иллюстраций к настольным играм. Больше всего известен работой над «Неустрашимыми» и «Легендами Дикого Запада». Также он иллюстрировал «Слово волка», придумал и создал собственную настольную игру — *Ruthless!*

Аланна Келси — старший графический дизайнер и иллюстратор в Bezier Games. Она работала над несколькими играми, в том числе над коллекционным изданием «Замков безумного короля Людвиг», а также *Maglev Metro*, *Maglev Maps: Vol. 1*, *Ultimate Werewolf Collector's Edition*, *Sync or Swim* и «Пригородом».

ТЕСТИРОВЩИКИ:

Гейдж Олспач, Тони Олспач, Хариссон Бэрри, Джессика, Бэрри, Дэн Калхун, Джонатан Каспер, Райан Клапп, Тайлер Корнелл, Джерри Дункан, Бен Фэллоу, Анджела Годел, Лила Голден, Элли Голд, Тони Граппин, Рене Харрис, Лоис Джонсон, Мелани Джонсон, Дэниель Кахельмайер, Аланна Келси, Джим Макдональд, Натан Маккиан, Райан Мур, Шейла Мортон, Сэмюель Пэр, Кевин Падула, Мэтт Райан, Линдсей Шлессер, Марк Смит, Марк Сливоски, Крис Стрэттер, «злая» Элизабет Уивер, Шон Уэлш, Стефани Уэлш.



Генеральный директор: Тед Олспач.

Исполнительный директор: Тони Олспач.

Разработка цифрового приложения: Джонатан Каспер, Эрик Кобёрн и Стивен Мелтон.

Управление лицензированием и разработкой программ: Рене Харрис.

Управление маркетингом: Элли Голд.

Организация торговых выставок: Кевин Падула.

Маркетинг: Линдсей Шлессер.

Графический дизайн: Аланна Келси.

Руководитель клиентской службы: Райан Мур.

Обеспечение контроля качества: Натан Маккиан и Брайон Куик.

Редакторы: Мелинда Барсейлс, Джефф Фрэзер.

Русское издание игры

Издатель: Choo Choo Games.

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Выпускающий редактор: Мария Аверичева.

Редакторы: Катерина Виверос, Сергей Капрарь, Анна Бобкова.

Переводчик: Сергей Капрарь.

Верстка: OWL Agency.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games.

Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.

