

STONEMAIER GAMES В СОТРУДНИЧЕСТВЕ С BÉZIER GAMES
ПРЕДСТАВЛЯЕТ



Between Two CASTLES

of Mad King Ludwig

Авторы – Бен Россет и Мэттью О'Майли

Оформление – Агнешка Дабровичка, Лора Бивон и Бартоломео Кордовски

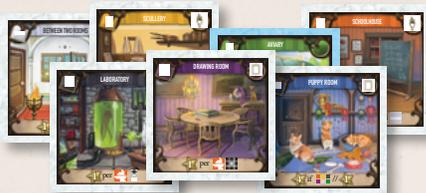
3-7 игроков (с вариантом для 2 игроков) · 45-60 минут · Возраст 10+

Король требует дворец! Вы – всемирно известный архитектор, к которому обратился Безумный Король Людвиг для помощи в проектировании замков. Для таких важных проектов недостаточно опыта одного специалиста, поэтому для осуществления грандиозных планов короля вы будете работать в паре с другим архитектором. Хватит ли вашего опыта планирования и навыков сотрудничества, чтобы спроектировать самые великолепные замки в мире?

Меж двух замков Безумного Короля Людвиг – игра на выкладывание тайлов, в которой каждый из тайлов является комнатой замка. Для проектирования одного замка вы будете работать вместе с игроком слева от вас, для проектирования другого – с игроком справа. Каждый ход вы выбираете из руки два тайла, открываете их, а затем вместе со своими партнерами решаете, какой из двух выбранных тайлов положите в один замок, а какой – в другой.

В конце игры подсчитываются очки за каждый замок. Вашим личным финальным результатом станет наименьшая сумма очков тех замков, которые вы помогли проектировать. Побеждает игрок с наибольшей суммой очков. Для победы Вам потребуется разделить между двумя замками все свое внимание и преданность.

КОМПОНЕНТЫ



147 тайлов обычных комнат
(по 21 тайлу столовых, жилых, подсобных, подвальных помещений, коридоров, спален и парковых зон)



48 тайлов особых комнат
(фонтаны, большие залы и башни)



7 тайлов тронного зала
(считается особой комнатой)



7 памяток игрока



28 придворных карт



20 бонусных карт



7 фишек замков



Блокнот

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сядьте вокруг стола так, чтобы между игроками было равное расстояние. Замки будут строиться между игроками.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы решили сыграть вторую игру подряд, рассядьтесь вокруг стола по-иному (например, по возрасту, дню и месяцу рождения, по длине волос и т.д.)

1. Перемешайте 7 тайлов тронного зала и положите по одному тайлу между каждой парой игроков (там, где будет построен замок). Деревянную фишку замка (вы найдете ее внутри органайзера) выложите на стол под каждым тронным залом. Лишние фишки замков и тайлы тронных залов уберите в коробку.
2. Каждый игрок получает 1 карту-памятку. Лишние карты отложите в сторону.
3. В центр стола поставьте маленький органайзер, в котором лежат двусторонние тайлы особых комнат (фонтаны, башни и большие залы) и тайлы придворных (художник, рыцарь, жонглер и гувернер). **ВАЖНО:** Не смешивайте эти тайлы с тайлами обычных комнат.
4. Большой органайзер со всеми тайлами обычных комнат, выложенными лицевой стороной вниз, поставьте в середине стола, как показано ниже. Каждая ячейка органайзера вмещает ровно 9 тайлов. Если по окончании прошлой партии вы не перемешивали тайлы, рекомендуем вам это сделать прежде, чем класть тайлы в органайзер.
5. Перетасуйте карты бонусов и положите колоду лицевой стороной вниз в маленький органайзер.



ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Игра проходит в течение двух раундов, в начале каждого из которых вы берете на руку 9 тайлов. Каждый ход вы выбираете 2 тайла и кладете их лицевой стороной вниз перед собой, а остальные тайлы в руке передаете следующему игроку. Для завершения хода вы переворачиваете выбранные тайлы лицевой стороной вверх и после обсуждения с партнерами выкладываете по одному в каждый из двух ваших замков.

Тайлы, которые вы выбрали, и их место в замке определяют, сколько очков вы получите в конце игры.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗАМКОВ

Все замки представлены «в профиль». Ваш тронный зал находится на первом этаже, и от него замок расширяется вверх и в стороны во всех направлениях. Разместив тайл над тронным залом (например, Поленицу, как показано справа), вы начнете новый этаж замка, делая его выше. Тайл, выложенный рядом с тронным залом (например, Винная комната, как показано справа), находится на том же этаже замка, что и тронный зал, и делает его шире.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: Как показано на рисунке справа, все тайлы, размещаемые на этаже, выше первого, снизу должны поддерживаться другим тайлом. Тайлы на первом этаже и ниже должны соприкасаться сторонами с другими тайлами, но не требуют поддержки снизу.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: Вы можете строить свой замок сколько угодно высоко и широко, пока соблюдаются все условия размещения тайлов.

ПРИМЕЧАНИЕ 3: Все тайлы в замке должны быть ориентированы в одном направлении так, чтобы вы и ваш партнер могли легко прочитать название комнаты на тайле. Тайлы должны быть выложены рядом как минимум с одним тайлом замка (они должны иметь общую грань). Это значит, что хотя бы один из 2 первых тайлов, которые вы постройте в замке, должен быть размещен рядом с тронным залом.

ПРИМЕЧАНИЕ 4: Столовые, жилые, подсобные помещения, парковые зоны и спальные можно строить только на первом этаже (уровне тронного зала) или выше. Коридоры можно разместить на любом уровне замка, в том числе под землей; подвальные помещения можно построить только под землей. В памятке игроков указаны все эти требования.



Покои короля нельзя выложить здесь (на втором этаже замка) пока под ним не будет другой комнаты для поддержки.



Новые тайлы должны иметь общую грань хотя бы с одним ранее выложенным тайлом. Вы с партнером можете выбрать, в каком порядке выкладывать новые тайлы в замок.

TYPE	SCORING	BONUS FOR 3
FOOD	1 star, 2 stars, 3 stars, 4 stars, 5 stars	DRAW 5, PLACE
LIVING	1 star, 2 stars, 3 stars, 4 stars, 5 stars	PLACE 1 IN THRONE ROOM
UTILITY	1 star, 2 stars, 3 stars, 4 stars, 5 stars	DRAW 3, KEEP
OUTDOOR	1 star, 2 stars, 3 stars, 4 stars, 5 stars	FOUNTAIN
SLEEPING	1 star, 2 stars, 3 stars, 4 stars, 5 stars	TOWER
CORRIDOR	1 star, 2 stars, 3 stars, 4 stars, 5 stars	GRAND FOUNTAIN
DOWNSTAIRS	1 star, 2 stars, 3 stars, 4 stars, 5 stars	CHOOSE ANY OTHER BONUS
BONUS FOR 3 OF ANY REGULAR ROOM TYPE		PLACE

Стрелки, обведенные красным кругом, указывают, где можно построить этот тип комнаты.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки одновременно выполняют указанные ниже действия.

РАУНД ПЕРВЫЙ

Возьмите из органайзера 9 тайлов обычных комнат, держите их в руке, не показывая другим. Затем выполните по порядку следующие шаги:

1. **ВЫБЕРИТЕ:** Втайне и не советуясь с другими игроками, выберите 2 тайла из своей руки. Оставшиеся тайлы положите лицевой стороной вниз около фишки замка слева от вас. Так вы показываете другим игрокам, что закончили выбирать тайлы. Сделав выбор, вы уже не можете его изменить.
2. **ОТКРОЙТЕ:** Когда все игроки выберут тайлы, они одновременно открывают их.
3. **ВЫЛОЖИТЕ:** Теперь игроки могут свободно и открыто обсуждать со своими партнерами стратегию строительства и определять лучшее место для выбранных тайлов. Один из тайлов вы должны выложить в замок слева, а другой – в замок справа. В процессе обсуждения вы решаете, в какой замок выложить один и другой тайл.

Во время выполнения шага Выложить вы можете обсуждать со своим партнером все, что желаете, в том

числе поделиться информацией о тайлах, которые вы ему передали.

Каждый ход замок будет получать 2 тайла (один от вас, другой от вашего партнера). Вместе с партнером вы можете решить, в каком порядке эти 2 тайла будут выложены в замок.

По окончании этого шага выложенные тайлы нельзя перемещать.

Весьма редко может возникнуть ситуация, когда оба игрока, строящие один замок, не хотят выкладывать тайлы, пока это не сделает другой игрок (мы крайне неодобряем подобное поведение, но такое случается). В этом случае первым ходит самый старший игрок.

ПОВТОРИТЕ: Если под фишкой замка справа от вас осталось более 1 тайла, возьмите эту стопку, выберите, откройте и снова выложите тайлы. Когда останется только один тайл, сбросьте его из игры лицевой стороной вниз и начните второй раунд.

РАУНД ВТОРОЙ

Во втором раунде вы действуете точно так же, как и в первом, за тем исключением, что кладете оставшиеся после выбора тайлы под фишку замка справа от вас, а получаете слева.

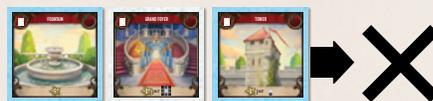
БОНУСЫ И ОЧКИ ЗА КОМНАТЫ

Когда вы выкладываете в любом месте замка третий тайл одного и того же типа обычной комнаты (например, третью спальную, третье жилое помещение и т.д.), этот замок немедленно (до выкладывания любых других тайлов) получает бонус этого типа тайлов. Вы с партнером, с которым строите этот замок, должны решить вместе, как использовать этот бонус.

Также вы получаете бонус, выкладывая в замок пятый тайл того же типа обычной комнаты. Сразу после этого выберите один тайл особых комнат (даже если в замке у Вас уже есть такой тайл) и выложите его в замок.

Вы не получаете никакого бонуса, выкладывая в замок 6 и более тайлов одного и того же типа обычных комнат, как нет и бонуса за строительство в замке 3 или 5 особых комнат.

В вашей памятке описано получение очков и бонусов за каждый тип комнаты. В конце игры очки подсчитываются за каждую комнату по отдельности.





СТОЛОВЫЕ

СЛЕДУЕТ РАЗМЕЩАТЬ НА УРОВНЕ ТРОННОГО ЗАЛА И ВЫШЕ

Подсчет очков

У каждой столовой есть один тип комнат, который следует разместить сразу над или под столовой или сразу слева или справа от нее. В этом случае столовая принесет по 2 очка за каждую комнату требуемого типа, размещенную в правильном месте. Например, Винная Комната принесет 2 очка за спальную, построенную сразу над ней, и 2 очка за спальную прямо под ней.

Комната Шоколада и Комната Специй чуть отличаются от других комнат этого типа. Они приносят по 2 очка за подвал, расположенный на каждом из двух уровнях вниз.

Столовые могут принести по 4 очка максимум.

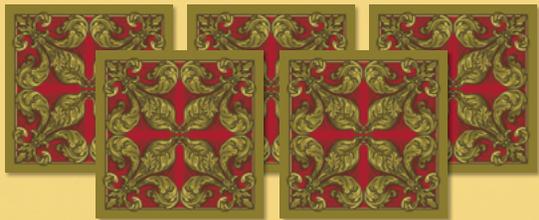
Бонус

Построив в замке третью столовую, немедленно возьмите 5 тайлов обычных комнат из запаса. Выберите один из них для размещения в замке. Остальные уберите из игры.

Если выбранный в качестве бонуса тайл становится третьим (или пятым) тайлом какого-либо типа обычных комнат, сразу после его размещения в замке по обычным правилам получите бонус за комнаты этого типа. *Пример: В Вашем замке уже есть 2 жилых помещения. Используя бонус столовой, Вы решили построить еще одно жилое помещение. Теперь у Вас 3 комнаты такого типа, и Вы немедленно получаете его бонус.*

В случае если в запасе осталось меньше 5 тайлов обычных комнат, перемешайте все ранее сброшенные тайлы обычных комнат и сформируйте новые стопки добора. После этого возьмите 5 тайлов.

ВОЗЬМИТЕ



ВЫЛОЖИТЕ



Лучше всего
столовые строить
рядом с теми
комнатами,
которые они будут
обслуживать.





ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

СЛЕДУЕТ РАЗМЕЩАТЬ НА УРОВНЕ ТРОННОГО ЗАЛА И ВЫШЕ

Подсчет очков

Каждую жилую комнату следует окружить комнатами своего типа. В этом случае она принесет 1 или 2 очка за каждую окружающую ее комнату именно этого типа. Например, Комната Карт принесет по 1 очку за каждую спальную.

ПРИМЕЧАНИЕ: Тронный зал принесет 1 очко жилой комнате, которую следует окружить особыми комнатами.

Обычно жилые помещения приносят максимум 8 очков. Комнаты, которые следует окружить подвалами или парковыми зонами, принесут максимум 6 очков.

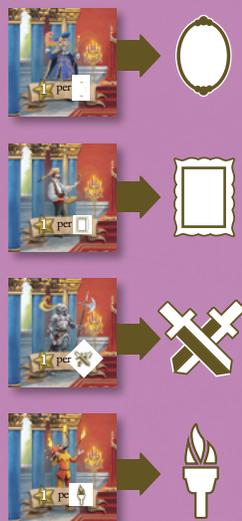
Бонус

Построив в замке третью жилую комнату, немедленно выберите придворного и разместите в одно из двух подходящих для него мест тронного зала. В конце игры вы получите 1 очко за каждую комнату в замке с изображением настенного украшения, указанного на тайле придворного.

Например, вы решили отправить в тронный зал Художника. В конце игры он принесет по 1 очку за каждую картину в вашем замке.

Комната Шоколада - пример комнаты замка с картинами.

Вы можете использовать бонус подвальных помещений, чтобы пригласить в тронный зал еще одного придворного. Это может быть тот же, что у вас уже есть, или другой персонаж. Если вы пригласили того же персонажа, то теперь вы получите по 2 очка за комнату с этим настенным украшением.



*Жилые комнаты
– центр жизни
замка.*





ПОДСОБНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

СЛЕДУЕТ РАЗМЕЩАТЬ НА УРОВНЕ ТРОННОГО ЗАЛА И ВЫШЕ

Подсчет очков

Каждое подсобное помещение необходимо соединить с комнатами одного типа. В этом случае подсобные помещения принесут 1 очко за каждую комнату этого типа, с которой она соединена. Комната считается «соединенной», если вы можете пройти до подсобки, проходя через комнаты только этого типа. Например, Кладовая Игр принесет 1 очко за каждое соединенное с ней жилое помещение.

В примере ниже Кладовая Игр приносит 5 очков, так как она соединена с 5 жилыми комнатами (отмечены цифрами от 1 до 5). Обратите внимание, что Чучельная не соединена с Кладовой, так как Вы не можете пройти из Чучельной в Кладовую Игр только через жилые помещения.



Подсобные помещения могут принести любое количество очков.

Бонус

Построив в замке третье подсобное помещение, немедленно возьмите три бонусные карты. Выберите одну из них и положите ее лицевой стороной вниз под замок. Две другие сбросьте из игры. В конце игры вы получите очки в соответствии с тем, как хорошо вы выполнили условия бонусной карты. Список бонусных карт и их описание размещены на стр.15

В случае, если в запасе осталось меньше трех бонусных карт, перемешайте ранее сброшенные карты и сформируйте новую колоду добора. Затем возьмите три карты.



Подсобные помещения приносят больше пользы, когда соединены с комнатами, которые их используют



ВОЗЬМИТЕ ОСТАВЬТЕ





ПАРКОВЫЕ ЗОНЫ

СЛЕДУЕТ РАЗМЕЩАТЬ НА УРОВНЕ ТРОННОГО ЗАЛА И ВЫШЕ

Подсчет очков

Для парковых зон требуется наличие в замке другого типа комнат. В этом случае вы получите по 1 очку за комнату этого типа в любом месте замка. Они не обязательно должны быть построены рядом с парковой зоной. Например, Большой Балкон принесет 1 очко за каждую спальную в замке.

Парковые зоны могут принести любое количество очков.

ВАЖНО: Тайлы парковых зон имеют голубые границы. Это означает, что они находятся под открытым небом. Сверху тайла с голубыми границами нельзя положить никакой другой тайл, как показано в примере ниже. Сам тайл парковой зоны можно выложить сверху комнат с границами других цветов.



Вы всегда можете строить комнаты других типов слева и справа от тайла с голубыми границами.

Бонус

Построив в замке третью парковую зону, Вы сразу можете разместить фонтан.

Фонтан считается комнатой особого типа, поэтому его следует разместить на уровне тронного зала и выше. Фонтан приносит 5 очков.

ВАЖНО: Фонтаны обладают тем же ограничением, что и другие парковые зоны – Вы не можете выложить тайлы комнат сверху него.



«Кто же не любит фонтаны?»



Ландшафт замка определяет его характер.





СПАЛЬНЫЕ КОМНАТЫ

СЛЕДУЕТ РАЗМЕЩАТЬ НА УРОВНЕ ТРОННОГО ЗАЛА И ВЫШЕ

Подсчет очков

Каждая спальная принесет по 4 очка в том случае, если в конце игры в вашем замке построены 6 других типов обычных комнат. Не имеет значения, в какой части замка расположены другие комнаты.

Если в вашем замке нет всех 6 типов комнат, то в конце игры каждая спальная принесет лишь по 1 очку.

Спальная комната может принести максимум 4 очка.

Бонус

Построив в замке третью спальную, вы можете немедленно построить башню.

Башня является комнатой особого типа, поэтому ее надо строить на уровне тронного зала и выше. Башня принесет по 1 очку за каждую комнату под ней, включая комнаты ниже уровня тронного зала. В указанном справа примере башня приносит 4 очка.

Башня может принести любое количество очков.

ВАЖНО: Башни обладают тем же ограничением, что и парковые зоны – вы не можете выложить тайлы комнат сверху нее.



*Безумному королю
Людвигу хочется
окружить себя
разнообразием.*



«Что за чудный вид
открывается с этой башни!»



КОРИДОРЫ

МОЖНО РАЗМЕСТИТЬ В ЛЮБОЙ ЧАСТИ ЗАМКА

Подсчет очков

На тайле каждого коридора изображено настенное украшение. Коридор принесет по 1 очку за каждую окружающую его комнату с этим настенным украшением. Например, Эхо-камера принесет 1 очко за каждую окружающую его комнату с факелом.

Настенное украшение в тронном зале принесет только 1 очко коридору, вокруг которого следует строить комнаты с таким украшением.

Коридор может принести максимум 8 очков.

ВАЖНО: Коридоры можно построить в любой части замка, в том числе ниже уровня тронного зала. Наряду с подвальными помещениями, только эти два типа обычных комнат можно разместить ниже уровня тронного зала.

Бонус

Построив в замке третий коридор, немедленно выложите Большой зал.

Большой зал – это тип особых комнат. Его можно построить в любой части замка (так же, как и коридор). Большой зал принесет по одному очку за каждую комнату вокруг него (максимум 8 очков). В примере ниже тайл Большого зала приносит 5 очков.

Тронный зал принесет 1 очко, даже если обе его половины окружают Большой зал, как это показано в примере.



«Бал мы устроим в Большом зале, в самом центре замка!»



Чем больше комнат в коридоре, тем лучше, но еще лучше, если украшения коридора совпадают с украшениями комнат.





ПОДВАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ СЛЕДУЕТ РАЗМЕЩАТЬ НИЖЕ УРОВНЯ ТРОННОГО ЗАЛА

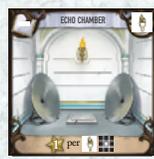
Подсчет очков

Подвалы строят под комнатами определенного типа. В этом случае они принесут 1 или 2 очка за каждую такую комнату на любом уровне того же столбца, что и подвал. В примере ниже лаборатория приносит 2 очка.

Подвалы могут принести любое количество очков.

ВАЖНО: Подвалы следует размещать только ниже уровня тронного зала. У вас может быть несколько уровней подвалов и коридоров под тронным залом.

Вы можете построить подвальное помещение, даже если в момент строительства над ним нет ни одного тайла. Важно, чтобы он имел как минимум одну общую грань с ранее размещенным в замке тайлом. Пример такого строительства показан ниже. Те же правила действуют при строительстве коридоров и Больших залов ниже уровня тронного зала.



Фундамент замка поддерживает все здание, а каждое подвальное помещение поддерживает комнату над ним особенно прочно.

Бонус

Построив в замке третий подвал, вы можете сразу использовать бонус любого другого типа комнат. Вам доступны как бонусы комнат, которые вы еще не получали, а так же те, что уже получили.

Если вы выбрали бонус, который еще не получали (например, бонус столовых, хотя в вашем замке еще нет трех комнат такого типа), вы все равно имеете право получить этот бонус позднее. Т.е., когда вы построите в замке третью столовую, вы вновь получите бонус комнаты этого типа по обычным правилам, даже если вы получили его раньше, выбрав его в качестве бонуса за подвальные помещения.

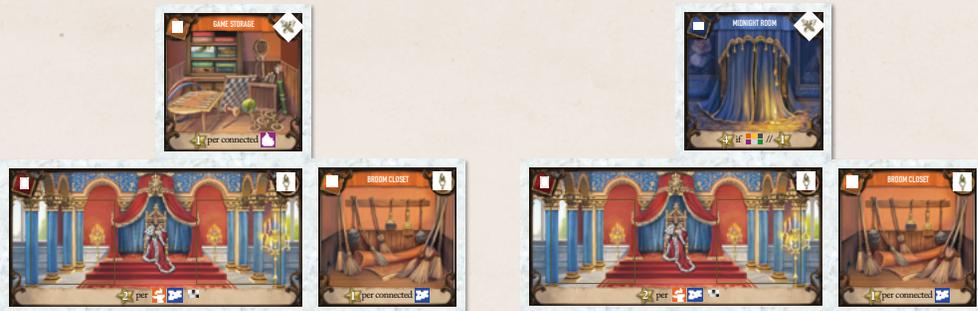
Если вы решили получить бонус жилых помещений, который уже получили ранее, построив в замке три жилых комнаты, вы можете пригласить в тронный зал второго придворного (того же или другого).





ТРОННЫЙ ЗАЛ

На тайле тронного зала указаны 2 типа комнат, которые надо построить рядом с ним. Также указаны два места, где эти комнаты должны быть размещены. Тронный зал принесет по 2 очка за каждое из таких мест, если в них построены комнаты любого требуемого типа. В обоих примерах ниже тронный зал приносит 4 очка.



Тронный зал принесет максимум 4 очка.

*Характер замка
более всего виден
по тронному залу
и окружающим его
комнатам.*



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

По завершению двух раундов производится подсчет очков каждого замка. На листке блокнота игроки подсчитывают победные очки, которые приносит замок слева от них (см. пример). После окончания подсчета сравните сумму очков замков справа и слева от вас. Вашим финальным результатом станет наименьшая сумма очков ваших замков. В игре побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

ЕСЛИ НИЧЬЯ 1: Победители сравнивают сумму очков своих вторых замков. Побеждает игрок с большим количеством.

ЕСЛИ НИЧЬЯ 2: Победители сравнивают общее количество комнат особых типов в своих замках. *Пример: Джеймс и Синди набрали одинаковую сумму очков, в т.ч. за свои вторые замки. В двух замках Джеймса 7 тайлов особых комнат, а в замках Синди – 6. В этот раз побеждает Джеймс.*

Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ ЗАМКА

Этот замок приносит 62 очка.



ПРИМЕР ПОДСЧЕТА РЕЗУЛЬТАТА ИГРЫ

В партии на шестерых финальный результат Бена – 56, Мэттью – 52, Марго – 52, Анны Грейс – 57, Питера – 52 и Эмили – 62. Побеждает Эмили!



CASTLE NAME: ПРИМЕР ЗАМКА

CATEGORIES	INDIVIDUAL ROOM SCORES					TOTAL
FOOD	4					4
LIVING	1	2	2	1	2	8
UTILITY	2	2				4
OUTDOOR	5					5
SLEEPING	4	4	4			12
CORRIDOR	2	0	2			4
DOWNSTAIRS	2					2
TOWERS	5					5
FOUNTAINS	5					5
GRAND FOYERS	6					6
BONUS CARDS						
ROYAL ATTENDANTS	7					7
THRONE ROOM	0					0
TOTAL SCORE						62

После окончания игры мы рекомендуем игрокам перемешать все тайлы обычных комнат и выложить их в случайном порядке лицевой стороной вниз в органайзер. Таким образом ваша игра уже готова к следующей партии. Убедитесь, что перед перемешиванием, вы отложили все тайлы особых комнат.

ВАРИАНТ ИГРЫ ВДВОЕМ

Подготовьте игру, как если бы в партии участвовало три игрока. Это значит, что будет три тронных зала и три фишки замков под ними. Третьего игрока зовут «Людвиг». Два игрока будут строить замок вместе по обычным правилам, и каждый игрок также будет строить 1 замок с Людвигом.

РАУНД ПЕРВЫЙ

Игроки берут по 9 тайлов. Людвиг также получает 9 тайлов (положите их перед «ним», как если бы он был обычным игроком). Не смотрите тайлы Людвиг.

Во время шага Выбрать каждый раз в этом раунде игрок слева от Людвиг перемешивает тайлы Людвиг и берет 2 из них. Он смотрит на эти тайлы и выбирает, какой из них построить в замке, который он строит вместе с Людвигом, а какой отдать для другого замка, который Людвиг строит с другим игроком. Выложите оба этих тайла лицевой стороной вверх рядом с выбранными замками. После этого игроки выбирают 2 тайла из своих стопок.

Когда игроки сделают свой выбор, и все стопки тайлов (включая стопку Людвиг) переложат влево, выполните шаги Открыть и Выложить. Игрок сами решают, куда именно выложить свой тайл и куда выложить тайл Людвиг в тот замок, который они строят вместе с ним.

Любой бонус, который получает один из замков Людвиг, выбирает и размещает игрок, который строит этот замок вместе с Людвигом.

Завершив шаг Выложить, повторите все шаги снова.



РАУНД ВТОРОЙ

Второй раунд проходит также, как и первый, за тем исключением, что игрок справа от Людвиг каждый ход перемешивает тайлы Людвиг, выбирает 2 и распределяет их по каждому из его замков.

В конце второго раунда подсчитайте очки за построенные замки по обычным правилам. Имейте в виду, что Людвиг может победить в игре!

ФИШКИ ЗАМКОВ



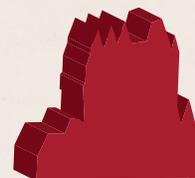
МЕСПЕЛЬБРУНН



ЛИХТЕНШТАЙН



ХОЗНШВАНГАУ



ЗАМОК ЗЛЪЦ



НОЙШВАШНТАЙН



ГОГЕНЦОЛЛЕРН



ЗАМОК КОХЕМ

КАРТЫ БОНУСОВ



1 очко за каждый разный тип обычной и особой комнаты в вашем замке, не считая тронного зала.



4 очка за каждого придворного в вашем тронном зале.



2 очка за каждое подвальное помещение вашего замка.



2 очка за каждую спальную вашего замка.



1 очко за каждую комнату ниже уровня тронного зала, включая особые комнаты.



1 очко за каждую комнату на 3-м этаже и выше, включая особые комнаты.



2 очка за каждую жилую комнату вашего замка.



2 очка за каждую столовую вашего замка.



1 очко за каждый этаж вашего замка (считается количество рядов)



1 очко за каждый столбец вашего замка (за ширину замка)



2 очка за каждую парковую зону.



2 очка за каждый коридор в вашем замке.



3 очка за каждую комнату, которая полностью окружена. Тронный зал также учитывается – он занимает сразу две ячейки вокруг комнаты.



2 очка за каждую комнату, которая окружена другими тайлами слева, справа, сверху и снизу. Тронный зал также учитывается.



2 очка за каждое подсобное помещение в вашем замке.



2 очка за каждую особую комнату вашего замка, в т.ч. тронный зал.



2 очка за каждый разный тип обычной комнаты в шести отмеченных вокруг тронного зала местах.



1 очко за каждую занятую вокруг тронного зала ячейку.



4 очка за каждый тип обычной комнаты, если в замке 5 и более тайлов этого типа.



2 очка за каждый тип обычной комнаты, если в замке 3 и более тайлов этого типа.

Авторы благодарят Stonemaier Games, Bezier Games, Марго О'Майли, Брайана Бланкштайна, группу тестировщиков 2nd Friday, Table Treasure Games, все тех, кто тестировал игру, Chicagoland Games Dojo, а также замечательных художников, редакторов и дизайнеров, которые позволили этой игре появиться на свет.

ХОТИТЕ ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО?

Зайдите на stonemaiergames.com/games/between-two-castles/videos

НУЖНЫ ПРАВИЛА НА ДРУГОМ ЯЗЫКЕ?

Скачайте правила на других языках на stonemaiergames.com/games/between-two-castles/rules

ЕСТЬ ВОПРОСЫ ИЛИ ХОТИТЕ ПОДЕЛИТЬСЯ СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ?

Запостите ее в группе Between Two Castles of Mad King Ludwig на Facebook, напишите о ней на BoardGameGeek или твитните на @stonemaiergames

НЕ ХВАТАЕТ ДЕТАЛИ ИЛИ НУЖНА ЗАМЕНА?

Напишите нам на stonemaiergames.com/replacement-parts

ХОТИТЕ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ НОВОСТЕЙ?

Подпишитесь на ежемесячную рассылку stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES