



Ted Alspach

Zámky

šileneho krále Ludvíka




MINDOK

Úvod

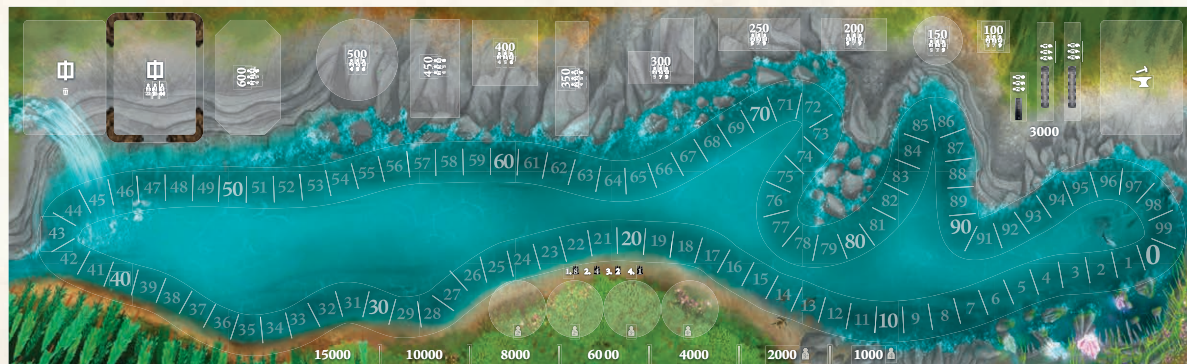
V této hře se v roli architekta budete snažit postavit co nejkrásnější zámek pro krále Ludvíka II. Bavorského postupným přikládáním dílků místností. Dílky se nepřikládají ke společnému plánu, každý si staví svůj vlastní zámek. Jeden z hráčů je v každém kole pověřen úlohou Mistra stavitele, aby určil ceny jednotlivých typů místností a prodal je ostatním. Postavením nové místnosti svého zámku získáváte vítězné body a ten z hráčů, kdo jich získá v průběhu partie nejvíce, zvítězí.

◆ Obsah:

Herní materiál	str. 2
Příprava hry	str. 4
Přehled kola hry	str. 6
Průběh jednoho kola hry	str. 6
Výstavba zámku	str. 9
Konec hry	str. 12
Vítěz hry	str. 13
Sólová hra	str. 14
Typy místností	str. 14
Žetony královských odměn	str. 18
Karty úkolů	str. 19

POZNÁMKA: Symbol  označuje velikost místností. Každá místnost má určitou velikost neboli výměru uvedenou na rubové straně a na lícové straně vpravo nahoře. Symbol je uveden i jinde, např. na kartách místností či žetonech královských odměn, a vždy odkazuje na velikost konkrétní místnosti či celkovou výměru místností určitého typu.

Herní materiál



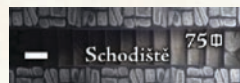
1 oboustranná ústřední deska s bodovací lištou



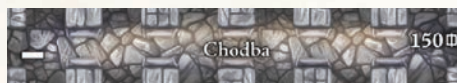
1 kámen Mistra stavitele



4 destičky vstupních hal



6 destiček schodišť



9 oboustranných destiček chodeb
(líc přízemní chodba, rub sklepní chodba)



4 označovací labutě hráčů



24 žetonů královských odměn



48 mincí v hodnotě 1 000 M



30 mincí v hodnotě 5 000 M



9 destiček
místností
o vel. 100 ₰



9 destiček
místností
o vel. 150 ₰



9 destiček
místností
o vel. 200 ₰



9 d. místností o vel. 250 ₰



9 d. místností o vel. 300 ₰



6 d. místností o vel. 350 ₰



6 d. místností o vel. 450 ₰



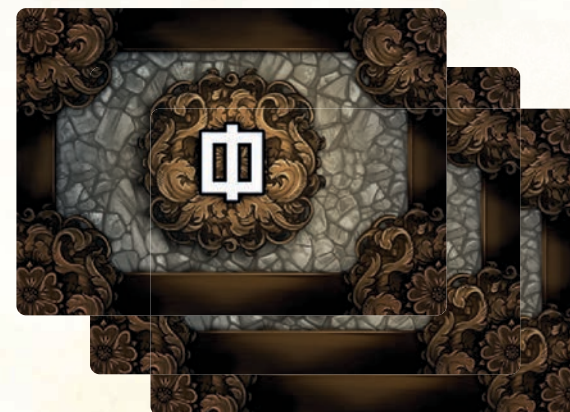
6 d. místností o vel. 400 ₰



6 d. místností o vel. 500 ₰



6 d. místností o vel. 600 ₰



50 karet místností



27 karet úkolů



4 přehledové karty

Příprava hry

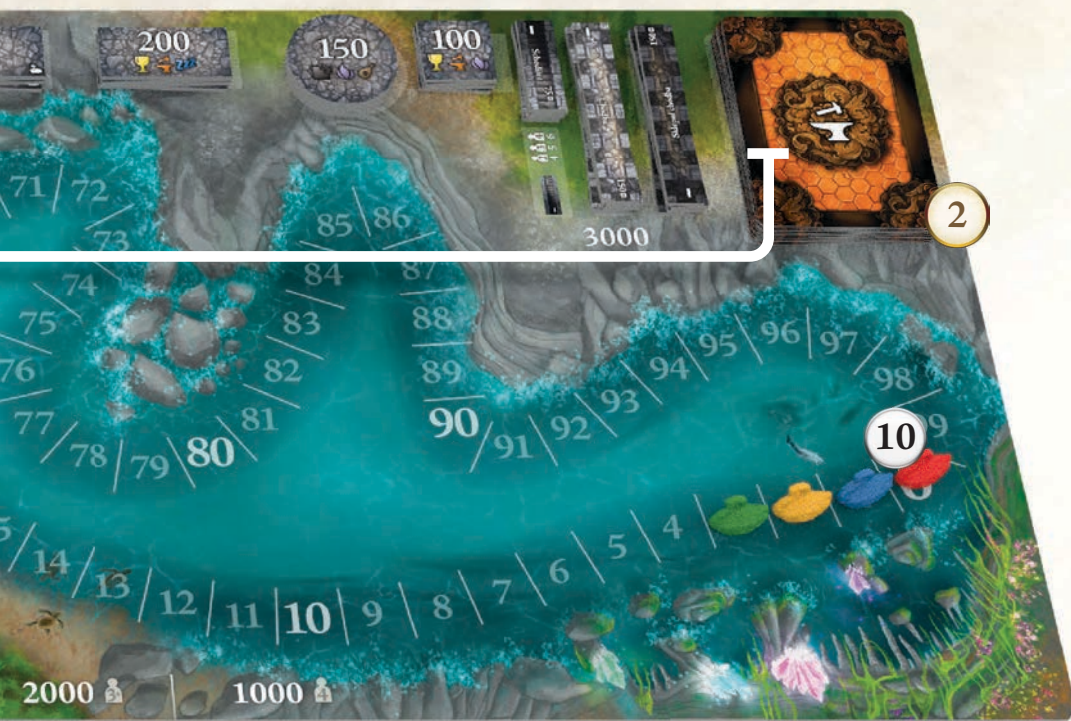


- 1 Položte **ústřední desku** na stůl vzhůru stranou uvedenou na obrázku. Druhá strana je určena jen pro hru s rozšířením.
- 2 Zamíchejte balíček **karet úkolů** a položte ho lícem dolů na desku.
- 3 **Bank peněz** připravte vedle ústřední desky, aby na ně všichni dobře dosáhli.

- 4 Zamíchejte žetony **královských odměn** a na vyznačená místa ústřední desky jich vyložte lícem vzhůru tolik, kolik hraje hráčů. Ostatní žetony vraťte do krabice.
- 5 Pečlivě zamíchejte balíček **karet místností**, odpočítejte **11 na každého hráče** a balíček položte lícem dolů na vyznačené místo. Ostatní karty vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

- 6 Odpočítejte správný počet **destiček místností** i **počet destiček chodeb a schodišť** v závislosti na počtu hráčů podle následující tabulky, destičky místností každé velikosti zvlášť zamíchejte a vytvořte sloupcečky lícem dolů na vyhrazených místech ústřední desky. Zbylé destičky vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

POČET HRÁČŮ	VELKÉ MÍSTNOSTI (350-600 ) a schodiště	MALÉ MÍSTNOSTI (100-300 ) a chodby
2 	4	5
3 	5	7
4 	6	9



- 7 Otočte tolik vrchních karet místností, kolik podle počtu hráčů udává následující tabulka. Ze sloupečků destiček místností vezměte odpovídající destičky a vyložte je lícem vzhůru na trh u dolního okraje ústřední desky (na jejich uspořádání v tuto chvíli nezáleží) (7a). Poté můžete karty místností odložit na místo pro odhazovací hromádku karet místností (7b). Hraje-li vás méně, cenovky určené pro vyšší počet hráčů nejsou vůbec k dispozici.

POČET HRÁČŮ	VYLOŽENÉ MÍSTNOSTI	TRH							
		15000	10000	8000	6000	4000	2000	1000	
2	5	◆	◆	◆	◆	◆	✗	✗	
3	6	◆	◆	◆	◆	◆	◆	✗	
4	7	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	

◆ Příprava jednotlivých hráčů

- 8 Každému hráči přiřadte přehledovou kartu, 15 000 M a ve zvolené barvě labuť a vstupní halu – tu si položí libovolnou stranou vzhůru. Počet peněz každého hráče je veřejný.
- 9 Náhodně určete začínajícího hráče, tzv. „Mistra stavitele“, a přiřadte mu kámen Mistra stavitele.

TIP: Začínajícího hráče můžete určit tak, že roztočíte kámen Mistra stavitele a zjistíte, na koho ukáže.

- 10 Mistr stavitel postaví svou labuť na pole „0“ bodovací lišty, každý další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček postaví svou labuť o jedno políčko dále.
- 11 Rozdejte každému hráči 3 karty úkolů, z nich si každý vybere 2 a zbylou zasune do spodní balíčku těchto karet. Své karty si položte lícem dolů na stůl – můžete na ně během hry nahlížet, ale pouze vy.

- 12 Mistr stavitel začne první kolo tím, že přiřadí připravené destičky místností k jednotlivým cenovkám na trhu (viz str. 6)



Přehled kola hry

Hra se hraje na několik kol. V každém kole proběhnou následující kroky v tomto pořadí:

1. Vyložení nových místností:

Mistr stavitel doplní nabídku na trhu – otočí nové karty místností a připraví odpovídající destičky tak, aby nabídka byla opět kompletní pro daný počet hráčů (v prvním kole odpadá).

2. Přiřazení k cenovkám:

Mistr stavitel určí cenu každé destičky místnosti v nabídce tím, že je dle libosti nově uspořádá, včetně místností zbylých z předchozího kola, na nichž leží jedna nebo více mincí.

3. Nákup místností:

Počínaje sousem Mistra stavitele po levici a dále po směru hodinových ručiček si každý může koupit **1 destičku místnosti z nabídky, nebo si vzít 5 000 M z banku.**

4. Přidání mincí:

Na každou destičku místnosti, která v nabídce zbyla, položte 1 000 M.

5. Předání funkce Mistra stavitele:

Mistr stavitel předá svou funkci sousem po levici a může začít další kolo.

Průběh jednoho kola hry

◆ 1. Vyložení nových místností

Na začátku každého kola hry musí Mistr stavitel doplnit nabídku destiček místností na trhu.

- ✦ V každém kole hry otočí aktuální Mistr stavitel **tolik karet místností, kolik cenovek je volných** (není-li volná žádná, neotáčí žádnou kartu), vezme z příslušných sloupečků destičky v náležitém počtu a velikosti a vyloží je k volným cenovkám.
- ✦ **Neodhazujte žádné destičky místností zbylé na trhu z minulých kol a nedoplňujte destičky k cenovkám určeným pro vyšší počet hráčů, než kolik vás hraje.**
- ✦ Pokud by na otočené kartě byla uvedena místnost tvaru a velikosti, jejichž sloupeček byl již vyčerpán, otočí Mistr stavitel kartu další. Otočené karty místností putují na odhazovací hromádku.

POZNÁMKA: Po doplnění nabídky na trhu by na něm mělo být vždy tolik destiček jako v rámci přípravy hry pro první kolo.

- ✦ V prvním kole hry celý tento krok odpadá.

◆ 2. Přiřazení k cenovkám

Mistr stavitel přiřadí připraveným destičkám místnosti ceny.

- ✦ Všechny připravené destičky může Mistr stavitel **libovolně nově přiřadit k jednotlivým cenovkám** – tedy včetně těch, které zbyly z předchozího kola, a to i v případě, že na trh nepřibyla žádná nová destička místnosti.
- ✦ Každé cenovce musí odpovídat přesně jedna destička místnosti.
- ✦ Po celou partii platí, že cenovky určené pro vyšší počet hráčů, než kolik jich hraje, jsou **nedostupné** a žádné destičky se jim přiřazovat nedají.
- ✦ Přesunujete-li destičku k jiné cenovce, přesuňte s ní také všechny **mince**, které na ní případně leží.
- ✦ Mistr stavitel není povinen destičky přesunovat, může jejich libovolný počet nechat ležet u cenovek, kde ležely již v předchozím kole.

◆ 3. Nákup místnosti

Hráči dostanou postupně možnost nakoupit **1 destičku místnosti z trhu, NEBO** si vzít **5 000 M z banku**.

- ✦ Začíná soused po levici Mistra stavitele, po něm hrají postupně ostatní hráči, Mistr stavitel je na tahu jako poslední.
- ✦ Ve svém tahu si můžete koupit **1 destičku místnosti v nabídce** za cenu určenou Mistrem stavitelem, nebo **schodiště či chodbu za cenu 3 000 M** (pokud nějaké ještě v nabídce jsou).
- ✦ Cenu za pořízenou destičku platíte ze svého **Mistru staviteli** (i za schodiště či chodbu).
- ✦ Leží-li na pořízené destičce nějaké mince, můžete si je vzít a s jejich pomocí (částečně či zcela) uhradit kupní cenu.

POZNÁMKA: Pokud na destičce místnosti leží více peněz, než kolik destička stojí, zbytek si samozřejmě můžete nechat.

- ✦ Pořízenou destičku místnosti musíte hned **lícem vzhůru umístit do svého zámku** podle pravidel příkládání, viz str. 9.
- ✦ Místo nákupu destičky si můžete **vzít z banku 5 000 M**.

POZNÁMKA: V každém kole dostanete jen jednu šanci pořídit si novou destičku. Rozhodnete-li se vzít si 5 000 M, další příležitost k nákupu bude až zase v následujícím kole.

◆ 4. Přidání mincí

Jakmile provede svůj tah i Mistr stavitel, na každou zbylou destičku místnosti v nabídce položte **po 1 000 M z banku** (schodišť a chodeb se to nijak netýká). Tím bude v následujícím kole o něco lákavější. Na každé destičce může ležet neomezený počet mincí.

◆ 5. Předání funkce Mistra

Na závěr kola předá Mistr stavitel svou funkci a kámen sousedovi po levici. Nový Mistr stavitel zahájí další kolo doplněním destiček místností do nabídky.

Tah Mistra stavitele

Mistr stavitel hraje v každém kole jako poslední a ve svém tahu si může také koupit jednu destičku místnosti, nebo si vzít 5000 M. Pokud se rozhodne pro koupi destičky, kupní cenu platí do banku, přičemž samozřejmě může využít i peníze, které v tomto kole utřžil od ostatních hráčů.

POZNÁMKA: Jednotlivým krokům kola můžete lépe porozumět pomocí příkladů na následující straně.

Příklad jednoho kola hry



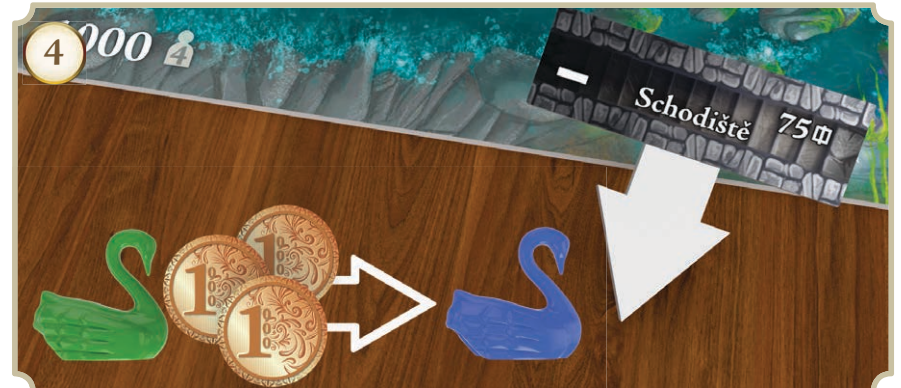
Na začátku druhého kola hry 3 hráčů jsou v nabídce 3 volné cenovky a Mistrem stavitelem je modrý. Otočí 3 vrchní karty místností z balíčku a doplní do nabídky místnost o velikosti 200 M, místnost o velikosti 300 M a místnost o velikosti 450 M.



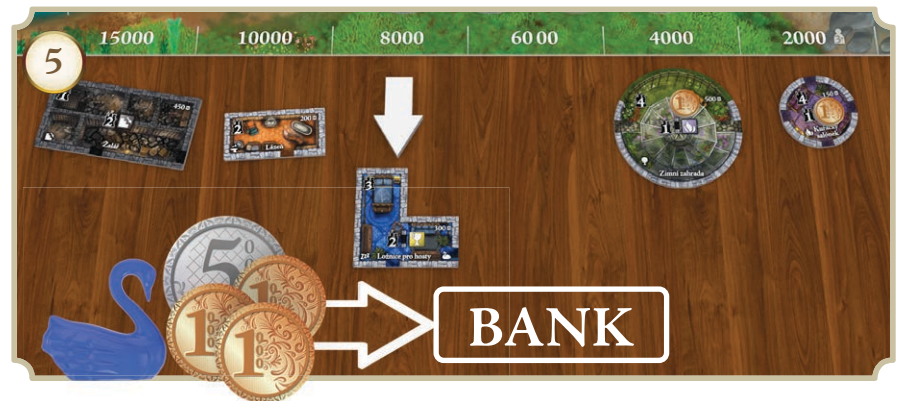
Modrý smí nyní libovolně přiřadit všechny destičky v nabídce k jednotlivým cenovkám tak, jak to podle něj bude pro něj nejvýhodnější. Ždá se mu, že místnost o velikosti 450 M je velmi atraktivní pro oba soupeře, proto ji přiřadí k cenovce 15 000 M.



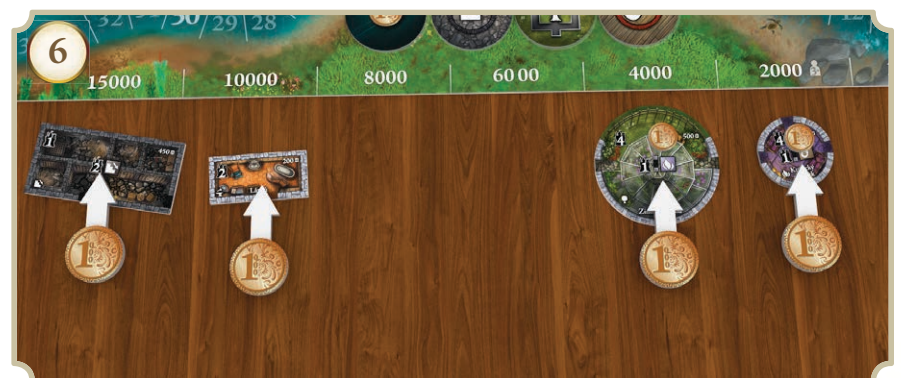
Modrý dokončil přiřazování místností k cenovkám a jako první si svou místnost vybírá žlutý, soused modrého po levici. Rozhodne se pro *Dýňovou zahradu* v ceně 6 000 M.



Další na řadě je zelený, rozhodne se pro schodiště, aby si mohl začít stavět sklepní místnosti. Zaplatí za ně modrému 3 000 M a vezme si je.



Jako poslední hraje modrý. Rozhodne se zaplatit 6 000 M, které právě dostal od žlutého, plus dalších 2 000 M a koupit si *Ložnici pro hosty*. Protože je zrovna Mistrem stavitelem, zaplatí do banku. Lituje, že jí nepřihradil nižší cenu, protože o ni měli soupeři menší zájem, než čekal.



Na každou zbylou destičku místnosti v nabídce modrý položí po 1 000 M a předá kámen Mistra stavitele žlutému.

Uýstauba zámku

Při pøikládání nové místnosti ke svému zámku musíte dodržet následující pravidla:

1. Alespoň jedny **dveře** v nově pøikládané místnosti musejí **navazovat na nějaké dveře** v některé z místností pøiložených dříve (na začátku hry tvoří základ každého zámku vstupní hala v barvě hráče).
2. Libovolný počet **dveří** místnosti může **vést do zdi**, pokud je respektováno pravidlo 1. o tom, že alespoň 1 dveře musejí navazovat. O sousedících místnostech, kde alespoň jednou navazují přímo dveře na dveře, říkáme, že místnosti na sebe navazují.
3. Místnosti lze pøikládat pouze v **pravoúhlé orientaci**, u kruhových místností slouží k orientaci dveře. Jinak lze destičky libovolně natáčet, vždy o 90° a jejich celé násobky.
4. Destičky místností se **nesmějí nikdy překrývat**, a to ani destičky místností ležících na různých podlažích.
5. **VŽDY** musejí alespoň jedny dveře z celého zámku **vést ven**, což nesplňují dveře vedoucí do zcela obestavěných prostor uvnitř zámku (na „nádvoří“). Mohou to však být i dveře ze sklepní místnosti.
6. Žádné místnosti **nesmějí sousedit s plotem** (tj. okrajem zahrad, kde je plot vyznačen), a to ani sklepní místnosti, ani jiná zahrada pøiléhající k plotu plotem. Viz podrobněji na str. 16.
7. **Sklepní místnosti a sklepní chodby** (viz podrobněji dále na str. 15) mohou být napojeny na místnosti v **přízemí** jen pomocí **schodišť**. Sklepní místnosti mohou bezprostředně sousedit (tj. dotýkat se zdmi) s místnostmi v přízemí, ale dveře takových místností na sebe navazovat **nesmějí**.
8. Nemůžete-li novou destičku místnosti do svého zámku platně pøiložit, **nesmíte ji vůbec koupit**.



♦ Vyhodnocení pøiložené místnosti a její uzavření

Jakmile pøiložíte do svého zámku novou destičku místnosti, započtete si body následujícím postupem:

1. **Základní bodová hodnota nové místnosti:**
Pøičtete si body uvedené vlevo nahoře v symbolu zámku.
2. **Dodatečné body za novou místnost:**
Je-li uprostřed destičky piktoqram, získáte (či ztratíte) dodatečné body za okolní místnosti – viz str. 10.
3. **Dodatečné body za dřívější místnosti:**
Můžete získat či ztratit body za místnosti již dříve pøiloženou, je-li pøiložením nové místnosti splněna daná podmínka – viz rovněž str. 10.
4. **Odměna za uzavření:**
Dojde-li pøiložením nové destičky k uzavření některé místnosti či místností (nové či již existujících), získáte pøíslušnou odměnu za uzavření každé takové místnosti. Je-li jich více než jedna, můžete si pořadí zvolit libovolně – viz str. 12.

Základní bodová hodnota Výměra



Typ místnosti Název Dodatečné body (bonus/postih)

◆ Dodatečné body za místnosti

Většina místností vám přinese **dodatečné body za jiné místnosti** ve vašem zámku. Někdy však mohou být dodatečné body záporné, takže body ztratíte.

BONUS ZA NAVAZUJÍCÍ MÍSTNOSTI

Za každou **navazující** místnost uvedeného typu **získáte** dodatečné body. Místnosti jsou navazující, pokud na sebe navazují alespoň 1 dveře.



Za tuto místnost získáte 2 dodatečné body za každou **navazující** společenskou místnost či zahradu.

POSTIH ZA SOUSEDÍCÍ MÍSTNOSTI

Za každou **sousedící** místnost uvedeného typu **ztratíte** dodatečné body. Místnosti jsou sousedící, pokud se jejich stěny jakkoli dotýkají, bez ohledu na dveře! Všimněte si rozdílu obou piktogramů.



Za tuto místnost **ztratíte** 1 dodatečný bod za každou **sousedící** obytnou komnatu či ložnici.

SKLEPNÍ MÍSTNOSTI

U sklepních místností **získáte** dodatečné body za jakoukoli místnost daného typu kdekoli ve vašem zámku (i přiloženou později). Nemusejí nijak sousedit ani navazovat.



Za tuto místnost získáte 1 dodatečný bod za každou zahradu ve svém zámku.

◆ Vyhodnocování dodatečných bodů

Kdykoli přiložíte do svého zámku novou destičku místnosti, zaznamenejte dodatečné body uvedené na ní **A TAKÉ** na všech relevantních destičkách již existujících místností ve vašem zámku.



Příklad 1:

Za **Ranní salónek** získáte 2 dodatečné body za každou navazující obytnou komnatu. Červený hráč destičku přiloží tak, že navazuje na existující **Kuřácký salónek**, čímž získá 4 body – 2 jako základní bodovou hodnotu **Ranního salónku** a 2 dodatečné za navazující **Kuřácký salónek**.

◆ Sousedící místnosti

Místnosti považujeme za sousedící, pokud se jejich stěny jakýmkoli způsobem **dotýkají**, bez ohledu na dveře. I sklepní místnosti, chodby či schodiště dotýkající se místností v přízemí se považují za sousedící.



Šatna sousedí se schodištěm i chodbou.

Umísťujte místnosti velmi pečlivě a vždy zkontrolujte, zda spolu místnosti opravdu sousedí! Zejména u **kruhových místností** se může někdy zdát, že s jinou místností sousedí, i když tomu tak není, a naopak.



Při pečlivém přiložení nebude Hudební salónek sousedit s ani jednou fialovou společenskou místností, takže za něj neztratíte žádné body.

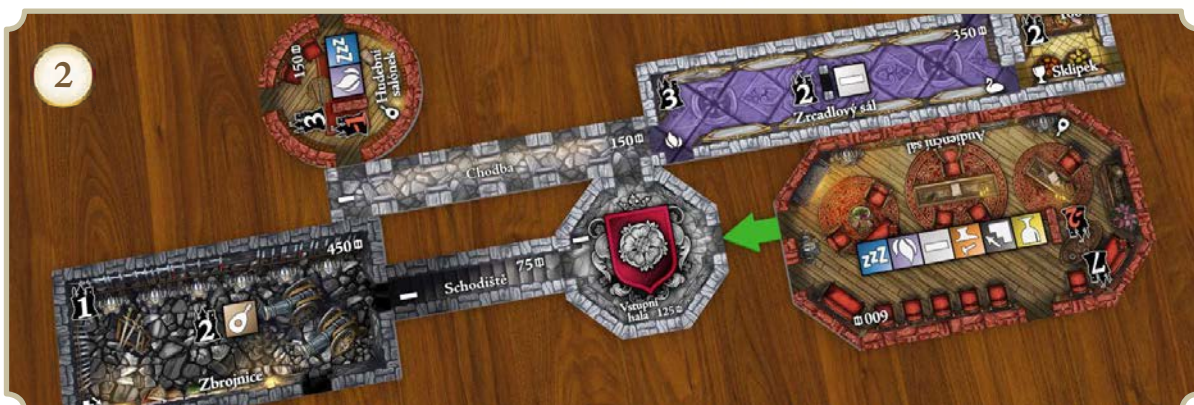


Později červený přiloží k *Rannímu salónku* navazující místnost *Fialový kabinet* a získá 7 bodů. 5 jako základní bodovou hodnotu *Fialového kabinetu* a dodatečně 2 za *Ranní salónek*, protože na něj nově navazuje další obytná komnata (*Fialový kabinet*).

Příklad 2:



Za *Zbrojnici* získáte 2 dodatečné body za každou společenskou místnost kdekoli ve svém zámku. Červený ji přiloží ke sklepnímu konci schodiště, protože je to sklepní místnost, a získá 3 body – 1 jako základní bodovou hodnotu *Zbrojnice* a 2 dodatečné body za *Hudební salónek*.



Později přiloží červený do svého zámku *Audienční sál* tak, že navazuje na jeho vstupní halu. Získá celkem 5 bodů – 7 jako základní bodovou hodnotu, minus 2 body za sousedící *Zrcadlový sál*, minus další 2 body za sousedící (i navazující, což nehraje roli) vstupní halu, což je spojovací místnost, plus 2 body za *Zbrojnici*.

◆ Odměna za uzavření

V případě, že **VŠECHNY** dveře v místnosti navazují na dveře jiných místností, považuje se taková místnost za **uzavřenou**.

V okamžiku, kdy místnost uzavřete, máte nárok na odměnu. Každému typu místností (viz symbol vlevo dole na každé destičce místnosti) přísluší jiná odměna za uzavření (viz str. 14). Pokud uzavřete více místností zároveň, můžete si odměny vyhodnotit v libovolném pořadí. Pokud by se vám zdálo, že odměna pro vás není výhodná, její využití není povinné.

POZOR: Jakmile jsou alespoň jedny dveře místnosti blokovány zdí sousedící místnosti, už nikdy do konce hry se vám nepodaří místnost uzavřít. Destičky místností nelze během hry nijak přemísťovat ani odstraňovat.

Honec hry

Hra končí po dokončení kola, v němž dojde doplňovací balíček karet místností. Pokud jejich počet na začátku kola nestačí k tomu, aby byl trh naplněn, Mistr stavitel nejprve otočí všechny zbývající karty a doplní dle nich destičky místností, poté zamíchá všechny karty místností včetně těch právě použitých a otočí jich tolik, aby trh zcela naplnil. I v posledním kole budou tak všechny cenovky obsazeny.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na závěr každý hráč zaznamená body za následující položky:

1. Vyčerpané sloupečky místností
2. Královské odměny
3. Karty úkolů
4. Zbylé peníze

Příklad odměny za uzavření



Ve svém tahu přiloží červený *Zrcadlový sál* ke své *Hlavní jídelně*. Získá 6 bodů – 3 jako základní bodovou hodnotu *zrcadlového sálu* a 3 dodatečné za to, že na *jídelnu* nově navazuje obytná komnata. Za samotný *zrcadlový sál* v tuto chvíli žádné dodatečné body nezíská, protože *sál* zatím na žádnou spojovací místnost nenavazuje.

Hlavní jídelna červeného je tímto uzavřena, všechny (tj. oboje) její dveře navazují na dveře vedlejších místností. Je typu *jídelna*, odměnou za uzavření je další tah navíc. Červený ho hned provede a pořídí si další místnost.

1. Vyčerpané sloupečky destiček místností

Každý hráč dostane **po 2 bodech** za každou svou destičku místnosti, jejichž dobírací sloupeček byl během hry zcela spotřebován. V úvahu se bere sloupeček destiček místností ležící lícem dolů na ústřední desce. Ke zbylým destičkám na trhu ani k destičkám položeným na balíčku karet místností (viz str. 17) se nepřihlíží.

Samostatný sloupeček představují také **chodby**, další tvoří **schodiště**. I za ně dostanete po 2 bodech, byl-li příslušný sloupeček vyčerpán.

2. Královské odměny

Za královské odměny získáte body podle toho, jak **dobře dané kritérium splníte** ve srovnání s ostatními hráči (popis kritérií viz str. 18).

- | | | |
|---------|-------|---------------|
| 1. hráč | _____ | 8 bodů |
| 2. hráč | _____ | 4 body |
| 3. hráč | _____ | 2 body |
| 4. hráč | _____ | 1 bod |

Abyste získali body, musíte mít **alespoň 1 prvek požadovaného typu** (například musíte mít alespoň 1 malou místnost, abyste získali byť jediný bod za malé místnosti).

V případě shody sečtete body za relevantní místa, vydělte počtem dotčených hráčů a zaokrouhlete dolů (na celá čísla). Výsledek udává, kolik bodů získá každý dotčený hráč.



3. Karty úkolů

Počínaje Místrem stavitelem a dále ve směru hodinových ručiček ukáže každý hráč své karty úkolů a získá případně příslušné body dle podmínek vyznačených na kartě (viz str. 19).

4. Zbylé peníze

Každý získá ještě po 1 bodu za každých zbylých 10 000 M zaokrouhloveno dolů (např. zbude-li vám 29 000 M, získáte 2 body).

Příklad vyčerpaných sloupečků



Po posledním kole hry nezůstává na ústřední desce žádná lícem dolů otočená destička místnosti o velikosti 300 M a 450 M, takže každý hráč získá 2 body za každou svou místnost těchto velikostí.

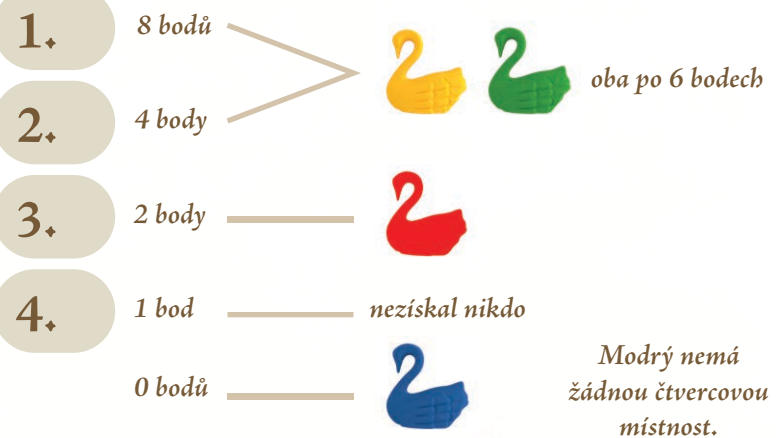


Červený hráč má 3 destičky místností o velikosti 300 M a jednu o velikosti 450 M, získá 8 bodů za vyčerpané sloupečky.

Příklad královských odměn

První žeton královských odměn na desce uvádí odměny za čtvercové místnosti. Žlutý a zelený jich mají shodně po 3, takže každý z nich získá 6 bodů.

Červený má jednu, takže získá 2 body za 3. místo. Modrý nemá žádnou, nezíská tedy ani bod za 4. místo.



Vítěz hry



Hráč, který získá celkově bodů nejvíce, se stává vítězem hry!

V nepravděpodobném případě shody je vítězem hráč, jehož zámek má největší celkovou výměru (tj. součet výměr všech místností v zámku). Trvá-li stále ještě shoda, vítězí ten z dotčených hráčů, jemuž zbylo více peněz. Pokud stále ještě trvá shoda, vítězí ten, kdo na povel nejrychleji chňapne na stole ležící kámen Mistra stavitele. Pozor, ať se při tom nezraníte!



Sólouá hra

◆ Příprava hry

1 Hru připravte jako pro hru tří hráčů, ale nevykládejte na ústřední desku žádné žetony královských odměn a neotáčejte žádné karty místností.

2 Vezměte si 2 karty úkolů, 15 000 M a jednu vst. halu libovolné bary. Svou la-
buť položte na pole 0 bodovací lišty.

◆ Průběh hry

1. V každém tahu otočte tři karty místností jednu po druhé a příslušné destičky místností přiřaďte k cenovkám 2 000 M, 4 000 M a 6 000 M (přiřazení nelze určit libovolně, je dáno pořadím otáčených karet).

2. Ve svém tahu si můžete jako obvykle vzít z banku 5 000 M, nebo koupit jednu z destiček místností v nabídce, chodbu nebo schodiště. Peníze za nákup platte do banku.

3. Na konci každého tahu vraťte všechny zbylé destičky v nabídce (budou 2 nebo 3) do krabice a pokračujte dalším kolem opět vyložením nových tří destiček místností.

◆ Závěrečné vyhodnocení

Sečtěte body jako obvykle (s vynecháním královských odměn) a podle následující tabulky zjistíte, jak jste dopadli:

<60 — přidavač

60–80 — zedník

81–95 — polír

96–110 — architekt

>110 — Vrchní královský stavitel

Typy místností

◆ Společenské místnosti

Král má rád společnost a rád se baví, ale pokud prodlévá ve vedlejších místnostech, má nárok na svůj klid.

Zvláštní pravidla

- ◆ Za společenské místnosti přinesou **postih** za to, že s nimi sousedí konkrétní nevhodné typy místností, a to i když leží na jiném podlaží (viz str. 11). *Připomínáme, že za sousedící se považují místnosti, jejichž stěny se jakkoli dotýkají, bez ohledu na dveře.*

POZOR: Je možné, že nevhodným přiložením bude celkový bodový přínos společenské místnosti záporný, pokud celkový postih převyší základní bodovou hodnotu místnosti (i bonusy, které díky této místnosti získáte za místnosti okolní).

Odměna za uzavření

- Získáváte 5 bodů.



◆ Spojovací místnosti

Tyto místnosti propojují jednotlivé komnaty, salóny a vůbec místnosti v zámku. Patří sem chodby (přízemní či sklepní), schodiště a haly všeho druhu (vč. vstupní).

Zvláštní pravidla

- ◆ **Chodby** mají mnoho dveří, čímž poskytují velkou flexibilitu, jak je do zámku umístit. Světlá strana je určena pro přízemí, tmavá pro sklep. Dejte pozor, abyste je vždy umístili do zámku správnou stranou vzhůru. Chodby ve sklepech se nepovažují za sklepní místnosti. Chodba v přízemí nesmí navazovat na místnost či chodbu ve sklepech a naopak.
- ◆ **Schodiště** umožňují připojení sklepních místností. Světlý konec přikládáte k místnostem v přízemí, tmavý konec je určen pro sklep. Není dovoleno přiložit dvě destičky schodišť k sobě.

Odměna za uzavření

- Vezměte si zdarma další libovolnou destičku **chodby** nebo **schodiště** z hráčeho plánu a umístěte ji do svého zámku. Tuto odměnu si v jednom tahu můžete vybrat jen jednou.

POZNÁMKA: Haly a chodby se vám budou uzavírat těžko, protože mají mnoho dveří.



TIP: Nezapomeňte, že i vstupní hala (startovní dílek vašeho zámku) je spojovací místnost a poskytuje odměnu za uzavření.

◆ Sklepní místnosti

Do těchto místností král návštěvy obvykle nevodí, ale tu a tam se přece jen příležitost k prohlídce může vyskytnout.

Zvláštní pravidla

- Sklepní místnost smí navazovat jen na sklepní konec schodiště, sklepní chodbu či jinou sklepní místnost. Sklepní místnosti (i chodby) mohou sousedit s místnostmi v přízemí, ale nesmějí na ně nikdy navazovat.
- Za sklepní místnosti dostáváte dodatečné body dle symbolu uprostřed za každou místnost vyznačeného typu v zámku, přiloženou dříve i později. *Žalář*, tj. místnost přinášející dodatečné body za sklepní místnosti, se sám pro svůj vlastní bonus také počítá hned při přiložení.

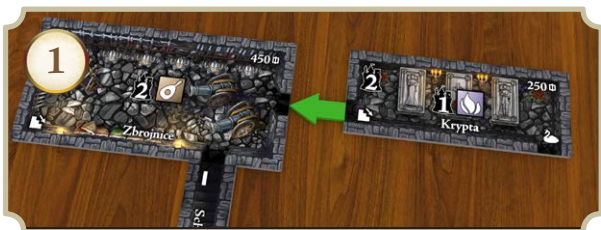
POZOR: Protože si nesmíte koupit destičku místnosti, pokud ji nemůžete platně přiložit, musíte si nejprve koupit alespoň jedno schodiště. Teprve poté můžete přiložit svou první sklepní místnost.

Odměna za uzavření

- Za každé **dvě** uzavřené sklepní místnosti si můžete vybrat jednu libovolnou z odměn ostatních 7 typů. Vyberete-li si odměnu za obytné komnaty, získáte znovu body získané za právě uzavřenou sklepní místnost (a získáte tolik bodů, kolik odpovídá právě aktuální situaci ve vašem zámku).



Příklad:



Červený přiloží *Kryptu* tak, že navazuje na jeho *Zbrojnici*. Tím je *Zbrojnice* uzavřena, ale zatím je lichá, takže červený nedostane žádnou odměnu za její uzavření.

Později červený přiloží ke *Kryptě* sklepní chodbu tak, že *Kryptu* uzavře. Je to druhá uzavřená sklepní místnost, takže si může vybrat odměnu za uzavření libovolného typu. Zvolí si odměnu za jídelny a získá další tah navíc.

◆ Jídelny

I král musí jíst. V jeho případě stolovat. Pokud možno v přepychu a důstojně.

Odměna za uzavření

- Můžete hned provést ještě jeden tah.
- Tento tah provedte hned, dříve než přijde na řadu další hráč v pořadí. Můžete si koupit další destičku místnosti z nabídky nebo si vzít z banky 5 000 M, vše za obvyklých podmínek.

POZOR: Pokud ve svém tahu uzavřete více jídelen, budete mít tah navíc za každou z nich. Každý z nich platí jako samostatný tah, takže v nich opět můžete provést efekt, který se smí provést „jen jednou za tah“ (viz odměna za uzavření spojovacích místností na předchozí straně).



◆ Obytné komnaty

V obytných komnatách a salóncích král pobývá a užívá drobných radostí královského života, jako jsou krásné tapisérie, zlatem vykládaný nábytek a podobné maličkosti, které všichni známe.

Odměna za uzavření

- Započítejte si ještě jednu body získané za tuto uzavřenou místnost - platí základní bodová hodnota a dodatečné body uvedené uprostřed této místnosti. Dodatečné body okolních místností se takto opakovaně nepřidělují.



◆ Zahrady

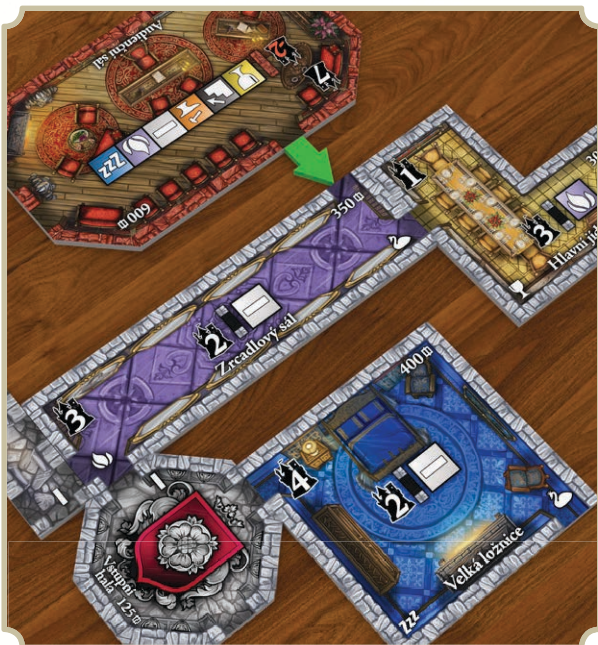
K zámku nepatří jen místnosti uvnitř, ale i krásné zahrady vůkol.

Zvláštní pravidla

- Jeho Veličenstvo zbožňuje výhledy do kraje, proto není dovoleno zastavět ploty zahrad ani přiložit zahradu tak, aby se dotýkala plotem již existující místnosti (a to ani sklepní místnosti, ani plotu jiné zahrady, viz str. 9).

TIP: Je ovšem možné další místnost položit poblíž plotu, pokud se obě destičky bezprostředně nedotýkají - pokud mezi nimi zůstane alespoň kousek volného místa. To už králi tolik ve výhledu nebrání. Stejně tak se jiná místnost může dotýkat **kamenné stěny** na kterémkoli konci plotu.

Příklad:

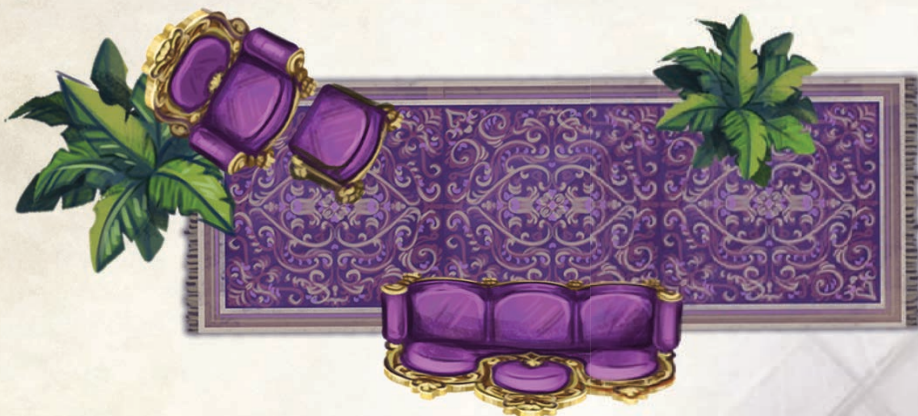


Po přiložení *Audienčního sálu* je *Zrcadlový sál* červeného hráče uzavřen. Jako odměnu červený hráč *Zrcadlový sál* znovu vyhodnotí a získá 7 bodů – 3 jako jeho základní bodovou hodnotu a po 2 za navazující chodbu a *Vstupní halu*.

Bonusy a postihy okolních místností se však znovu neuplatní – červený hráč neztratí znovu 2 body za to, že *Audienční sál* sousedí se *Zrcadlovým*.

Odměna za uzavření

- Vezměte si 10 000 M z banku.



◆ Ložnice

Ložnice jsou ideálním místem, kde může Jeho Veličenstvo spát, podřimovat, odpočívat a snít o tom, co si postaví příště.

Odměna za uzavření

- Vezměte si jeden libovolný sloupeček **destiček místností** (ne však chodby nebo schodiště), prohlédněte si je a vyberte z nich 0-2 destičky. Ty položte lícem dolů v libovolném pořadí na doplňovací balíček karet místností. Ostatní destičky zvoleného sloupečku zamíchejte a vraťte zpět na své místo.
- Až bude v následujícím kole Mistr stavitel doplňovat místnosti do nabídky, musí nejprve brát tyto připravené destičky, dokud nebudou spotřebovány.
- Získáte-li tuto odměnu v **posledním kole**, kdy už se nebudou doplňovat nové místnosti do nabídky, položte zvolený počet destiček na **odhazovací hromádku karet místností** místo na doplňovací balíček. Tím můžete způsobit vyčerpání příslušného sloupečku a získat tak body navíc při závěrečném vyhodnocení.



◆ Technické místnosti

Jeho Královská Výsost potřebuje i místnosti, kde by se mohl věnovat svým koníčkům, mýt se a vůbec provozovat i další činnosti, o kterých není vhodné se zde rozepisovat obsírněji.

Odměna za uzavření

- Doberte si dvě vrchní karty úkolů z balíčku, jednu si nechte a druhou vraťte do spodu balíčku.

POZNÁMKA: Počet karet úkolů, které můžete držet, není omezen.

Příklad:



Červený přiloží *Fialový kabinet* tak, že navazuje na *Ranní salónek*, čímž *Ranní salónek* uzavře. Tajně si vybere až 2 destičky z jednoho konkrétního sloupečku a položí je na balíček karet místností.

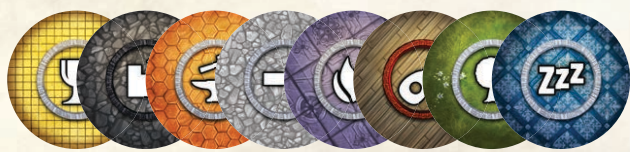
Má ve svém zámku několik místností o velikosti 300 m a všimne si, že tyto destičky už ve sloupečku docházejí, proto zvolí tento sloupeček. Doufá, že při závěrečném vyhodnocení dostane pěknou řádku bodů navíc!



Žetony královských odměn

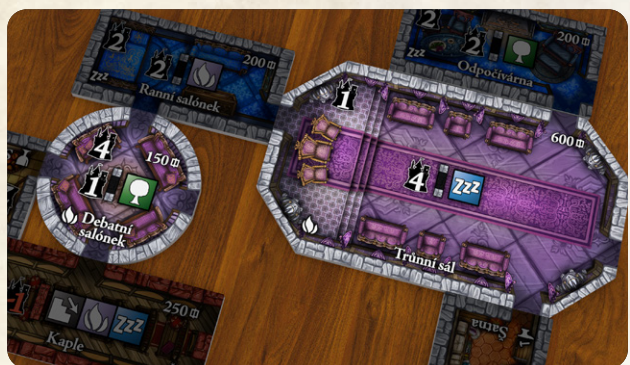
Nejvíce místností určitého typu:

Posuzuje se celkový počet místností daného typu ve vašem zámku.



Největší výměra místností určitého typu:

U této odměny se posuzuje celkový součet výměry všech místností daného typu ve vašem zámku.



Příklad: U této odměny si tento hráč sečte velikost všech svých obytných komnat. Má dvě, Debatní salónek o velikosti 150 m a Trůnní sál o velikosti 600 m, jeho celkový součet je 750 m.



Malé místnosti:

Zde rozhoduje počet místností o velikosti 100–300 m (Vstupní haly ani chodby se nepočítají).



Velké místnosti:

Zde se zohledňuje počet místností o velikosti 350–600 m.



Čtvercové místnosti:

Zde hraje roli počet místností o velikosti 100 m a 400 m.



Kruhové místnosti:

Zde se bere v úvahu počet místností o velikosti 150 m a 500 m.



Uzavřené místnosti*:

Posuzuje se počet uzavřených místností ve vašem zámku (tj. všechny dveře dané místnosti navazují na jiné dveře).

*Poznámka: Tato a následující odměna (obě označené hvězdičkou) nesmějí být ve hře současně. Měl-li by takový případ nastat, žeton více vpravo odhďte a nahraďte ho žetonem jiným.



Neuzavřené místnosti*:

Zde se posuzuje počet místností, které uzavřené nejsou. Neuzavřená je taková místnost, jejíž alespoň jedny dveře nenavazují na dveře vedlejší místnosti – nenavazuje na ně nic nebo jsou blokovány zdí. Nezapomeňte, že se sem počítají i chodby, ty budou patřit mezi neuzavřené místnosti zhusta.



Vnější východy:

Počítá se počet externích východů, ale východy ze spojovacích místností se nepočítají (haly vč. vstupní, schodiště, chodby). Připomínáme, že dveře vedoucí do uzavřených nádvoří se nepovažují za vedoucí ven, zatímco dveře vedoucí ze sklepních místností ano.



Největší hotovost:

Posuzuje se vaše celková zbylá hotovost na konci hry (samozřejmě včetně peněz, za něž jste získali již body i jinak).

TIP: Jakmile se s hrou seznámíte více, můžete některé žetony předem vyřadit nebo si sadu pro svou partii určit sami namísto losování.

Karty úkolů

Body můžete získat i za plnění úkolů. Dvě karty úkolů dostanete na začátku partie, další můžete získat díky odměně za uzavřenou technickou místnost.



Místnosti všech velikostí:

8 bodů, pokud máte ve svém zámku alespoň jednu místnost každého tvaru (resp. velikosti). Možností je 10 – chodby, schodiště a vstupní haly se nepočítají. Máte-li místnosti určité velikosti vícrát než jednou, žádné další body vám nepřinesou.



Místnosti všech typů:

7 bodů, pokud máte v zámku alespoň jednu místnost každého z 8 možných typů.



Chodby:

Získáte 1 bod za každou chodbu (přízemní či sklepní) ve svém zámku.



Schodiště: Za každé schodiště získáte po 2 bodech.



Uzavřené místnosti:

Za každé dvě uzavřené místnosti získáte po 1 bodu.



Čtvercové místnosti:

Za každou místnost o velikosti 100 M a 400 M získáte bod.



Kruhové místnosti:

Za každou místnost o velikosti 150 M a 500 M získáte bod.



Hotovost:

Za každých 5 000 M, které vám zůstanou na konci hry, získáte bod (bez ohledu na to, zda jste již za ně získali body i jinak).



Vnější východy:

Za každé dvojce dveře vedoucí ven získáte 1 bod, dveře z chodeb ani do nádvoří se nepočítají.



Místnosti daného typu:

Za každou místnost uvedeného typu získáte počet bodů uvedený na kartě.

8 různých karet, pro každý typ místnosti jedna.



Místnosti dané velikosti:

Za každou místnost uvedeného velikosti (a tvaru) získáte počet bodů uvedený na kartě.

10 různých karet, pro každou velikost místnosti jedna.

TIP: Jakmile se s hrou seznámíte více, můžete si svou sadu karet úkolů vybrat sami.

◆ Šílený král Ludvík II.

Král Ludvík II se chopil žezla bavorského království v roce 1864, ale již o dva roky později bylo Bavorsko podrobena Prusku. Místo aby se staral o státní záležitosti, věnoval se král Ludvík svým zálibám. Byl doslova fascinován středověkými hrady a nechal stavět nové. Nejznámějším z nich je Neuschwanstein, fantastický a pohádkově vyhlížející zámek s mnoha věžemi a cimbuřími. Stal se inspirací i Waltu Disneymu při kreslení zámku ve světoznámé animované pohádce Sněhurka, jakož i předlohou pro zábavní parky Disneyland po celém světě a pro aktuální znělku studia Disney.

Král Ludvík za stavbu zámku utratil celé jmění (přes 30 miliónů tehdejších marek). Stejně jako on byly výstřední a velkolepé. Zvláštní místnosti, které se v nich skutečně nalézají, obsahuje i naše hra. Je tu i unikátní Venušina grotta, podzemní jeskyně naplněná vodou, kde Ludvík nechával uvádět své oblíbené opery Richarda Wagnera v obzvláště působivé atmosféře.

Bavorští ministři nakonec krále zbavili vlády, prohlásili ho za duševně chorého a v roce 1886, jen den poté, co byl oficiálně zbaven trůnu, bylo jeho mrtvé tělo nalezeno v jezeře u zámku Berg, kam byl odsunut do ústraní. Okolnosti Ludvíkovy smrti nebyly nikdy uspokojivě objasněny, jeho zámky však zůstávají jako památníky stát dodnes a ročně přilákají obrovské davy turistů. Pokud se někdy dostanete do jižního Německa, určitě nebudete litovat návštěvy.

◆ O autorovi hry

Ted Alspach je autorem mnoha ve světě deskových her zvukných titulů, např. *One Night Ultimate Werewolf*, *Maglev Metro*, *Silver*, *Ultimate Werewolf*, *The Palace of Mad King Ludwig*, *Suburbia*, a *Werewords*, finalistou ocenění *Spiel des Jahres* 2019.

◆ Zámky a MINDOK

Chcete-li se dočíst něco bližšího o českém vydání (a o tomto znovuvydání) Zámek šíleného krále Ludvíka česky, podívejte se na poslední stranu pravidel rozšíření – jsou dostupná na webu mindok.cz.

◆ O ilustrátorce

Agnieszka Dabrowiecka je ilustrátorka na volné noze, která se specializuje na tematiku fantasy a historie. Ve svém volném čase se věnuje rekonstrukcím bitev a stylu života 14. až 17. století a vede skupinu moderního břišního tance *Mantyhora*. Tato témata a koníčky výrazně ovlivnily její výtvarný styl. Je také autorkou výtvarného zpracování sběratelské edice *Zámek šíleného krále Ludvíka* a *Mezi dvěma zámky šíleného krále Ludvíka*.

Instagram [@anezerynlis](https://www.instagram.com/anezerynlis).

Artstation www.artstation.com/anez.

Tiráž

Bezier Games

Autor hry:

Ted Alspach

Vývoj hry:

Dale Yu

Ilustrace:

Agnieszka Dabrowiecka

Vedoucí projektu lokalizace:

Renée Harrisová, Toni Alspach

Grafický design & doprovodné ilustrace:

Alanna Kelseyová, Matt Paquette a spol.

Vývoj aplikace:

Chris Strater, Steven Melton, Jonathan Casper a Erik Coburn

MINDOK

Český překlad:

Karel Vlasák

Grafická sazba:

Michal Stárek

Jazykové korektury:

MINDOK

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)