

STONEMAIER GAMES, BÉZIER GAMES & MINDOK
UVÁDĚJÍ

Mezi dvěma ZÁMKY šíleného krále Ludvíka

Autoři: Ben Rosset a Matthew O'Malley

Ilustrace: Agnieszka Dąbrowiecka, Laura Bevon a Bartłomiej Kordowski

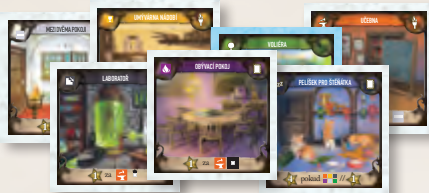
hra pro 3–7 hráčů (s variantou pro 2) · 45–60 minut · věk 10+

Král si žádá zámek! Šílený král Ludvík požádal vás, světoznámé architektky, abyste mu navrhli zámek. Projekt takové důležitosti si ovšem žádá expertízu více než jednoho člověka, proto na každém úkolu spolupracujete s dalším mistrem architektem. Dokážete svým plánováním a schopností spolupráce vytvořit ten nejpůsobivější zámek na světě?

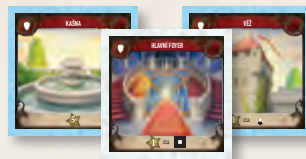
Mezi dvěma zámky šíleného krále Ludvíka je hra s vybíráním dílků z kolující nabídky, v níž každý dílek představuje jednu místnost zámku. Během hry spolupracujete s hráčem vlevo od vás na stavbě jednoho zámku a s hráčem vpravo od vás na stavbě jiného. V každém tahu si vyberete z ruky dva dílky a poté se spolu se sousedy rozhodujete, jak nejlépe umístit po jednom z nich do obou svých zámků.

Na konci hry se každý zámek oboduje zvlášť a osobní skóre každého hráče je to nižší skóre z obou zámků, které pomáhal postavit. K vítězství je tedy třeba, aby se hráči věnovali oběma svým zámkům stejně pečlivě a se stejným zápletem.

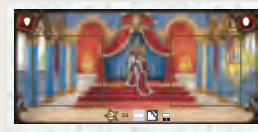
HERNÍ MATERIÁL



147 dílků běžných místností
(po 21 jídelen, ložnic, chodeb, obytných, obslužných, venkovních a sklepních)



48 dílků speciálních místností
(kašny, hlavní foyer, věže)



7 trůnních sálů
(považovány za speciální místnosti)



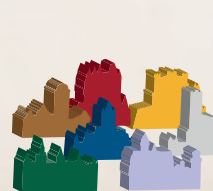
7 přehledových karet



28 královských služebníků



20 bonusových karet



7 žetonů zámků



bodovací tabulky

PŘÍPRAVA HRY

Usadte hráče okolo stolu tak, aby mezi každými dvěma vždy bylo dost místa. V tomto prostoru budou hráči stavět své zámky.

POZNÁMKA: Pokud hrajete druhou nebo třetí hru v řadě, změňte zasedací pořádek (například dle věku, data narození, délky vlasů, zbývajících času do dalších narozenin apod.).

1. Zamíchejte 7 obdélníkových dílků *Trůnních sálů* a položte po jednom mezi každé dva hráče (kolem něj bude vznikat zámek). Ke každému zámku položte i jeden žeton zámku. Zbylé zámky a trůnní sály vraťte do krabice.
2. Dejte každému hráči jednu přehledovou kartu. Zbylé přehledové karty můžete také vrátit do krabice.
3. Připravte malý pořadač, který obsahuje oboustranné speciální místnosti (kašny, věže a hlavní foyer) a královské služebníky (malíře, rytíře, kejklíře a lazebnice) doprostřed stolu. **POZOR:** Nemíchejte tyto dílky mezi dílky běžných místností.
4. Umístěte doprostřed stolu velký pořadač s dílky běžných místností otočenými lícem dolů dle obrázku níže. Pořadač je navržen tak, že se do každého žlábků vejde přesně 9 dílků. Pokud jste dílky doposud nemíchali, učíňte tak předtím, než je dáte do pořadače.
5. Zamíchejte bonusové karty a položte je lícem dolů do malého pořadače.



PŘEHLED HRY

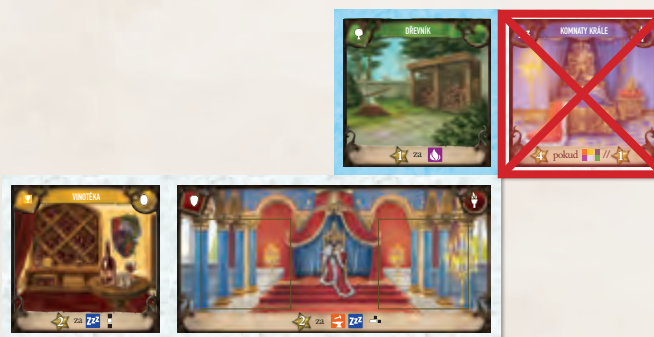
Hra se hraje ve 2 kolech. Na začátku každého kola si vezmete do ruky 9 dílků. V každém tahu si dva z nich tajně vyberete, položíte je lícem dolů před sebe a ostatní dílky pošlete dalšímu hráči. Poté všichni hráči otočí své vybrané dva dílky lícem vzhůru a po diskuzi s oběma sousedy umístí po jednom dílku do obou svých zámků.

Dílky, které si vyberete, a jejich umístění rozhodují o tom, kolik bodů dostanete na konci hry.

STAVBA ZÁMKU

Každý zámek je vyobrazen jako bokorys. *Trůnní sál* je vždy v přízemí – od něj můžete své zámky rozšiřovat do všech směrů. Umístění dílku nad *Trůnní sál* (např. *Dřevník* na obrázku) začíná další podlaží zámku a tím zámek zvyšuje. Dílek umístěný vedle trůnního sálu (např. *Vinotéka* na obrázku) je na stejném podlaží, čímž zámek rozšiřuje. Řady pod *Trůnním sálem* tvoří podzemí zámku.

- Všechny dílky umístěné nad přízemím musejí být podepřeny dílky pod nimi (jak je naznačeno na obrázku). Dílky v přízemí nebo v podzemí musejí vždy hranou sousedit s jiným dílkem, neplatí však pro ně povinnost mít pod sebou jinou místnost.
- Zámek nemá žádná omezení velikosti do šířky ani výšky. Musíte však dodržet všechna pravidla pro umísťování dílků.
- Všechny dílky zámku musejí být orientovány stejným směrem tak, aby je oba spoluarchitekti mohli pohodlně přečíst. Všechny dílky musejí být umístěny do sousedství dříve položeného dílku (musejí se dotýkat hranou). To znamená, že alespoň jeden z prvních dvou dílků, které umístíte, musí hranou sousedit s *Trůnním sálem*.
- Jídelní, obytné, obslužné, venkovní místnosti a ložnice můžete umísťovat jen do přízemí a vyšších podlaží. Chodby můžete umístit na libovolné podlaží, včetně podzemí. Sklepní místnosti lze stavět pouze do podzemí. Tato pravidla připomíná i přehledová karta.



Komnaty krále nelze umístit takto v druhém podlaží, dokud pod nimi nebude nějaká místnost, která by je podpírala.



Nové dílky se musejí hranou dotýkat jednoho z existujících dílků. Vy a váš spoluhráč rozhodujete o tom, v jakém pořadí dílky umístíte.

TYP	BODOVÁNÍ	BONUS ZA 3
ARČENÍ	1 bod	1 bod
OBYTNÉ	2 body	1 bod
OBSLUŽNÉ	3 body	1 bod
VENKOVNÍ	4 body	1 bod
LOŽNICE	5 bodů	1 bod
CHODBY	6 bodů	1 bod
SKLEPNÍ	7 bodů	1 bod

BONUS ZA 3
 VYBERTE SI 3 DÍLKOVY JINÝ BONUS
 BONUS ZA 5. BĚŽNÝ MÍSTNOST JAKÉHOKOLI JEJHOHO TYPU

Šipky (zde červeně zakroužkované) naznačují, kam daný typ místnosti patří.

PRŮBĚH HRY PODROBNĚJI

Uvedené kroky provádějí všichni hráči současně.

PRVNÍ KOLO

Veďte si 9 dílků běžných místností z velkého pořadače, aniž byste je někomu jinému ukazovali. Poté proveďte následující kroky:

1. **VÝBĚR:** Tajně a bez komunikace s ostatními hráči si ze své ruky vyberte **dva dílky**, které chcete umístit do svých zámků. Zbylé dílky položte pod žeton zámků po vaší levé ruce. Tím naznačíte ostatním hráčům, že máte vybráno. Jakmile to uděláte, nesmíte už své rozhodnutí změnit. **V tomto kroku nesmíte s ostatními hráči nic konzultovat, ani prozrazovat obsah své ruky či informace o vybraných dílcích!**
2. **ODHALENÍ:** Jakmile mají všichni hráči vybrány své dílky, všichni najednou je odhalí.
3. **UMÍSTĚNÍ:** Nyní můžete se svými partnery probrat, kam nejlépe umístit vybrané dílky. Do každého z vašich dvou zámků musíte umístit po jednom z těch dvou dílků, které jste si v předchozích krocích vybrali.

Během kroku **UMÍSTĚNÍ** můžete se spoluhráči probírat cokoli, včetně toho, jaké dílky na ně čekají v hromádce, kterou jste jim poslali.

BONUSY ZA MÍSTNOSTI A BODOVÁNÍ

Kdykoliv umístit do zámků třetí běžnou místnost stejného typu (např. třetí ložnici, třetí jídelnu, třetí obytnou místnost), zámek ihned (čili ještě předtím, než umístit další dílek) získá speciální bonus dle daného typu místnosti. Výběr a umístění tohoto bonusu proberte a proveďte společně s partnerem, s nímž stavíte daný zámek.

Bonus dostanete také za pátou běžnou místnost stejného typu. Pokud ji umístit, vyberte si jednu libovolnou speciální místnost (můžete si vybrat i takovou, kterou už máte) a umístit ji do svého zámků.

Za **6 a více** běžných místností stejného typu už žádný bonus nedostanete. Stejně tak ani za 3 nebo 5 **speciálních** místností stejného typu umístěných ve vašem zámků.

Přehledové karty popisují bodování a bonusy pro každý typ místnosti.

Každá místnost je na konci hry bodována zvlášť.

Během každého tahu přibudou do každého zámků dva dílky (jeden od hráče nalevo od zámků, jeden od hráče napravo). Dva spoluarchitekti jednoho zámků se mohou dohodnout, v jakém pořadí tyto dva dílky přiloží.

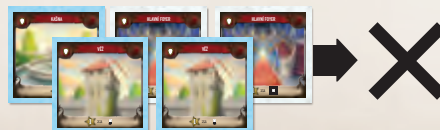
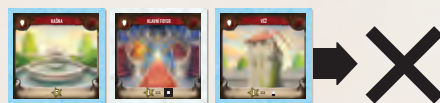
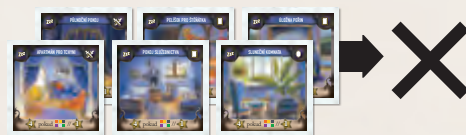
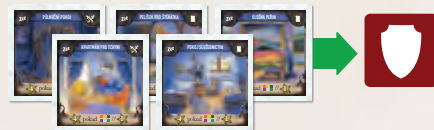
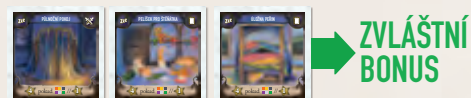
Jakmile skončí krok **UMÍSTĚNÍ**, nesmíte již dílky až do konce hry přemísťovat!

Ve vzácných případech se může stát, že ani jeden z hráčů nechce umístit svůj dílek jako první (s ohledem na partnerskou spolupráci takové jednání nedoporučujeme, ale nelze je vyloučit). V takovém případě umístit svůj dílek jako první ten z hráčů, který je starší.

DALŠÍ TAH: Pokud pod žetonem zámků napravo od vás leží více než 1 dílek, vezměte je všechny do ruky a znovu proveďte kroky **VÝBĚR**, **ODHALENÍ** a **UMÍSTĚNÍ**. Pokud tam leží již jen 1 poslední dílek, vyřadte jej lícem dolů ze hry a pokračujte druhým kolem.

DRUHÉ KOLO

Ve druhém kole postupujte dle stejných pravidel jako v kole prvním. Jediným rozdílem je směr předávání dílků – pokládejte zbylé dílky pod žeton zámků vpravo a berte dílky zpod žetonu zámků vlevo. Po dohrání druhého kola končí hra a následuje závěrečné bodování.





JÍDELNY

MUSEJÍ BÝT UMÍSTĚNY DO PODLAŽÍ S TRŮNNÍM SÁLEM NEBO VÝŠE

Bodování

Každá jídelna má jeden konkrétní typ místnosti, s níž by měla sousedit buď zleva, zprava, shora či zdola. Jídelny přinášejí 2 body za každou takovou místnost na správném místě. Například *Vinotéka* přinese 2 body za ložnici přímo nad sebou a 2 body za ložnici přímo pod sebou.

Čokoládovna a *Sklad koření* se mírně liší. Ty přinášejí 2 body za každou sklepní místnost, která je v nejbližších dvou podlažích pod nimi.

Každá jídelna může přinést nejvýše 4 body.

Bonus

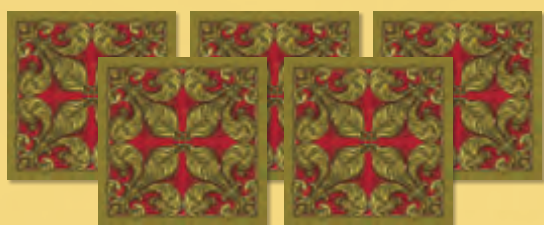
Jakmile do zámku umístíte třetí jídelnu, ihned si z velkého pořadače vezměte 5 dílků běžných místností. Jeden z nich si vyberte a umístíte do svého zámku. Ostatní 4 vyřadte ze hry.

Pokud je tento dílek třetím (nebo pátým) dílkem některého typu místnosti, ihned za něj získáváte bonus stejně, jako kdybyste jej přiložili běžným způsobem.

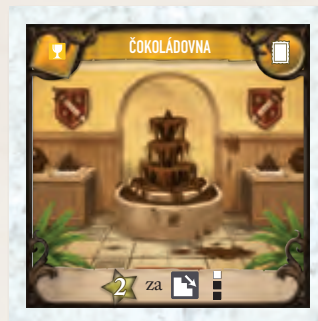
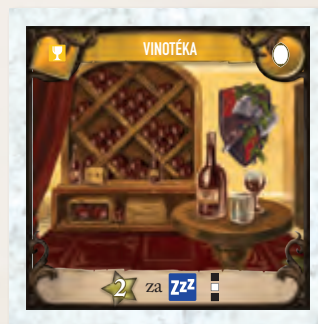
Příklad: Ve svém zámku již máte 2 obytné místnosti a v rámci bonusu za tři jídelny jste se rozhodli umístit novou obytnou místnost. Tím pádem máte i 3 obytné místnosti a ihned získáváte bonus za 3 obytné místnosti.

Pokud již ve hře nezbyvá pět dílků běžných místností, zamíchejte všechny odhozené dílky běžných místností a vytvořte z nich nový dobírací balíček. Poté si vezměte 5 dílků.

VZÍT



UMÍSTIT



*Nejlepší je
připravovat
potraviny přímo
vedle místností
se strážníky.*





OBYTNÉ MÍSTNOSTI

MUSEJÍ BÝT UMÍSTĚNY DO PODLAŽÍ S TRŮNNÍM SÁLEM NEBO VÝŠE

Bodování

Každá obytná místnost má jeden konkrétní typ místnosti, jímž by měla být obklopena. Přináší tak 1 nebo 2 body za každou místnost konkrétního typu, která ji obklopuje. Například *Pokoj s mapami* přináší 1 bod za každou ložnici, která jej obklopuje.

POZNÁMKA: Trůnní sál se počítá za 1 bod pro obytné místnosti, které by měly být obklopeny speciálními místnostmi.

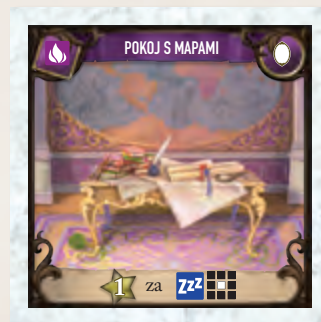
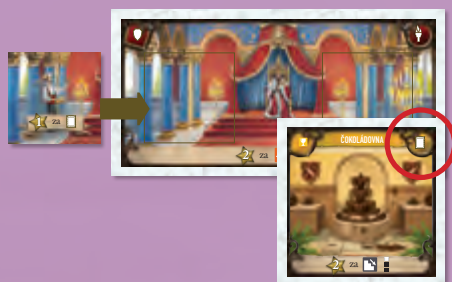
Většina obytných místností může přinést nejvýše 8 bodů. Ty, které mají být obklopeny venkovními nebo sklepními místnostmi, pak nejvýše 6 bodů.

Bonus

Jakmile do svého zámku umístíte třetí obytnou místnost, ihned si vyberte jednoho z **královských služebníků** a položte ho na jedno ze dvou míst ve vašem trůnním sále. Na konci hry pak získáte 1 bod za každou místnost, jejíž nástěnná dekorace (tj. symbol v pravém horním rohu) odpovídá tomuto služebníkovi.

Pokud se například rozhodnete do trůnního sálu umístit **malíře**, získáte na konci hry 1 bod za každou malbu, jež visí ve vašem dokončeném zámku. Příkladem místnosti s malbou je *Čokoládovna*.

Pomocí bonusu za tři sklepní místnosti můžete umístit druhého královského služebníka. V takovém případě smíte umístit stejného, nebo jiného služebníka. Pokud umístíte stejného, získáváte stejný bonus dvakrát, tedy 2 body za každou místnost s odpovídajícím symbolem.



Obytné místnosti jsou ve středu všeho dění.





OBSLUŽNÉ MÍSTNOSTI

MUSEJÍ BÝT UMÍSTĚNY DO PODLAŽÍ S TRŮNNÍM SÁLEM NEBO VÝŠE

Bodování

Každá obslužná místnost má naznačený jeden typ místnosti, se kterým by měla být propojena. Obslužná místnost pak přináší 1 bod za každou takovou propojenou místnost. Za propojené se považují vodorovně či svisle sousedící místnosti jednoho typu, tvořící spojitou trasu. Například *Sklad her* přinese 1 bod za každou propojenou obytnou místnost.

Na uvedeném příkladu přinese *Sklad her* 5 bodů, protože je s ním propojeno 5 obytných místností (označených 1–5). Všimněte si, že *Lovecký salon* vlevo od *Trůnního sálu* se nebuduje, protože není se *Skladem her* propojený – nedá se do něj „dojít“ ze *Skladu her*, pokud půjdete jen skrz obytné místnosti.



Počet bodů, které lze získat za jednu obslužnou místnost, není omezen.

Bonus

Jakmile umístíte třetí obslužnou místnost, ihned si vezměte 3 bonusové karty. Jednu si vyberte a položte ji lícem vzhůru k danému zámku. Zbylé 2 vyřadte ze hry. Na konci hry dostanete body navíc podle toho, jak váš zámek splňuje podmínku bonusové karty. Seznam bonusových karet a popis jejich podmínek najdete na poslední straně.

Ve vzácných případech, kdy vám během hry dojdou bonusové karty, zamíchejte všechny odhozené a vytvořte z nich nový balíček, z něhož si můžete své tři karty vzít.



Obslužné místnosti jsou nejužitečnější, pokud jsou propojeny s místnostmi, které je potřebují.



VZÍT

NECHAT





VENKOVNÍ MÍSTNOSTI

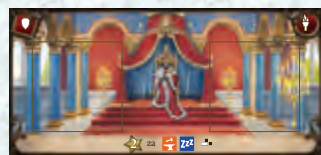
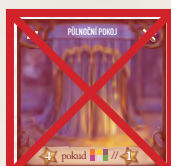
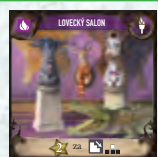
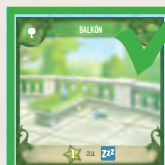
MUSEJÍ BÝT UMÍSTĚNY DO PODLAŽÍ S TRŮNNÍM SÁLEM NEBO VÝŠE

Bodování

Každá venkovní místnost má uvedený jeden konkrétní typ místností, které by měly v zámku být. Na konci hry přináší 1 bod za každou místnost tohoto typu, ať je v zámku kdekoli (venkovní místnost tedy nemusí s tímto bodovaným typem sousedit ani být propojená). Například *Balkón* přinese 1 bod za každou ložnici kdekoli v zámku.

Počet bodů za jednu venkovní místnost není omezen.

POZOR: Venkovní místnosti mají modré okraje, které naznačují, že nemají střechu a potřebují otevřené nebe. Nad venkovní místností proto nesmíte stavět další místnosti, jak je naznačeno na obrázku níže. Venkovní místnost samotná však může stát na jiných místnostech (viz obrázek).



Vpravo a vlevo od venkovních místností můžete stavět běžným způsobem.

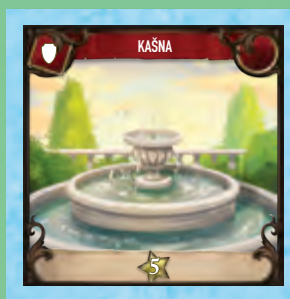
Bonus

Jakmile postavíte třetí venkovní místnost, ihned postavte *Kašnu*.

Kašny jsou typ speciální místnosti, které přinášejí vždy po 5 bodech.

DŮLEŽITÉ: Jak připomíná jejich modrý okraj, *Kašny* musíte umísťovat dle pravidel pro venkovní místnosti – tedy do úrovně *Trůnního sálu* nebo výše a žádná místnost nesmí být postavena nad *Kašnu*.

Při závěrečném bodování se *Kašna* počítá jako speciální místnost (dle symbolu vlevo nahoře), nikoli jako venkovní.



„Komu by se nelíbila kašna?“



*Pěkný výhled
dodává zámku
na charakteru.*





LOŽNICE

MUSEJÍ BÝT UMÍSTĚNY DO PODLAŽÍ S TRŮNNÍM SÁLEM NEBO VÝŠE

Bodování

Každá ložnice přinese 4 body, pokud má váš zámek má na konci hry všech 6 ostatních typů běžných místností. Je při tom lhostejno, kolik jich je a jak jsou umístěné.

Pokud váš zámek nemá všech 7 typů místností, přináší vaše ložnice pouze po 1 bodu.

Nejvyšší možné skóre za jednu ložnici je tedy 4 body.

Bonus

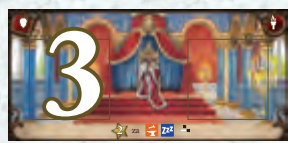
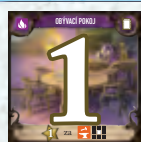
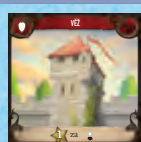
Jakmile umístíte do svého zámku třetí ložnici, okamžitě umístíte *Věž*.

Věž je typ speciální místnosti, která přináší 1 bod za každou místnost nacházející se pod ní, a to včetně místností umístěných pod zemí. Na uvedeném příkladu tedy *Věž* přinese 4 body.

Počet bodů za jednu *Věž* není omezen.

DŮLEŽITÉ: Jak připomíná jejich modrý okraj, *Věže* (stejně jako *Kašny*) musíte umísťovat dle pravidel pro venkovní místnosti – tedy do úrovně *Trůnního sálu* nebo výše a žádná místnost nesmí být postavena nad *Věž*.

Při závěrečném bodování se *Věž* počítá jako speciální místnost (dle symbolu vlevo nahoře), nikoli jako venkovní.



„Ach, jaký je z vrcholku věže úžasný výhled!“



Šílený král si přeje mít zámek co nejpestřejší.



CHODBY

MOHOU BÝT V ZÁMKU UMÍSTĚNY KDEKOLIV

Bodování

Každá chodba má určitou výzdobu na zdech a měla by sousedit s místnostmi se stejnou výzdobou. Chodba přináší 1 bod za každou místnost, která ji obklopuje a má stejnou výzdobu. Například *Komnata ozvěn* přinese 1 bod za každou místnost s loučí, jež ji obklopuje.

Výzdoba v *Trůnním sále* se pro chodbu, která ji požaduje, počítá za 1 bod (i když *Trůnní sál* zabírá místo dvou místností).

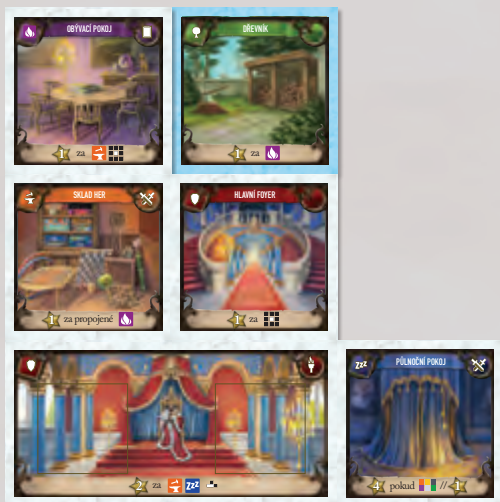
Za chodbu lze získat nejvýše 8 bodů.

DŮLEŽITÉ: Chodby můžete umísťovat kdekoliv, i pod úroveň *Trůnního sálu*. Kromě sklepních je to jediný typ běžných místností, které můžete umístit pod zem.

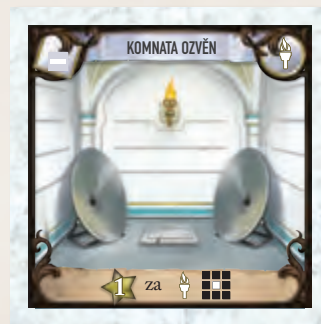
Bonus

Jakmile umístíte do svého zámku třetí chodbu, ihned umístíte také *Hlavní foyer*. Je to speciální místnost, která může být umístěna kdekoliv (stejně jako chodby). *Hlavní foyer* přinese 1 bod za každou místnost, která jej obklopuje, bez ohledu na typ těchto místností. Nejvýše tak může přinést 8 bodů.

Na příkladu níže přináší *Hlavní foyer* 5 bodů. *Trůnní sál* se v tomto případě počítá pouze za 1 bod, přestože *Hlavní foyer* obklopují obě jeho poloviny.



„V hlavním foyer přímo uprostřed zámku uspořádáme nádherný bál.“



Čím více místností chodba spojuje, tím lépe... Nejlepší však je, když jsou i stejně vyzdobené.





SKLEPNÍ MÍSTNOSTI

MUSEJÍ BÝT UMÍSTĚNY NIŽE, NEŽ JE PODLAŽÍ S TRŮNNÍM SÁLEM

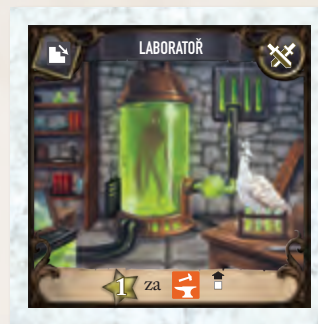
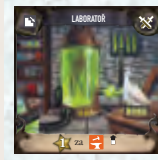
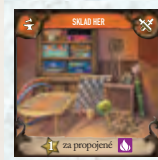
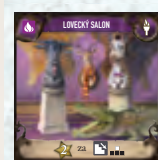
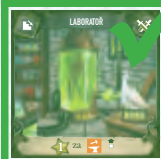
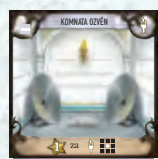
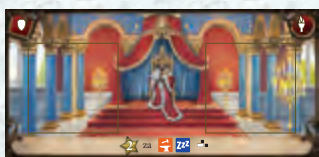
Bodování

Každá sklepní místnost by nad sebou měla mít konkrétní typ místnosti, přičemž pak přináší 1 nebo 2 body za každou takovou místnost nacházející se kdekoli ve sloupci nad ní. Na uvedeném příkladu *Laboratoř* přinese 2 body.

Počet bodů za jednu sklepní místnost není omezen.

DŮLEŽITÉ: Sklepní místnosti musíte umístit pod úroveň *Trůnního sálu*. Počet podlaží pod *Trůnním sálem* není omezen, je tam však možno umístit pouze chodby, sklepní místnosti a *Hlavní foyer*.

Sklepní místnost můžete umístit tak, že nad sebou v tu chvíli žádnou místnost mít nebude. Musí ale platit, že se hranou dotýká jiné místnosti, viz příklad níže. Stejná pravidla platí i pro chodby a *Hlavní foyer*, které budete umístit pod úroveň trůnního sálu.



*Základy zámku
nesou tíhu
celé budovy
a poskytují pod-
poru některým
místnostem nad
sebou lépe než
jiným.*

Bonus

Jakmile do svého zámku umístíte třetí sklepní místnost, ihned si vyberte jeden z bonusů jiného typu místností. Můžete si vybrat jak bonus, který jste už získali, tak bonus, který zatím nemáte.

Pokud si vyberete bonus, který jste ještě nezískali (například bonus za jídelny, ačkoli ještě 3 jídelny v zámku nemáte), máte stále právo v budoucnosti tento bonus získat. Pokud tedy později umístíte třetí jídelnu, získáváte tento bonus (znovu), a to i přesto, že jste jej předtím už získali pomocí sklepních místností.

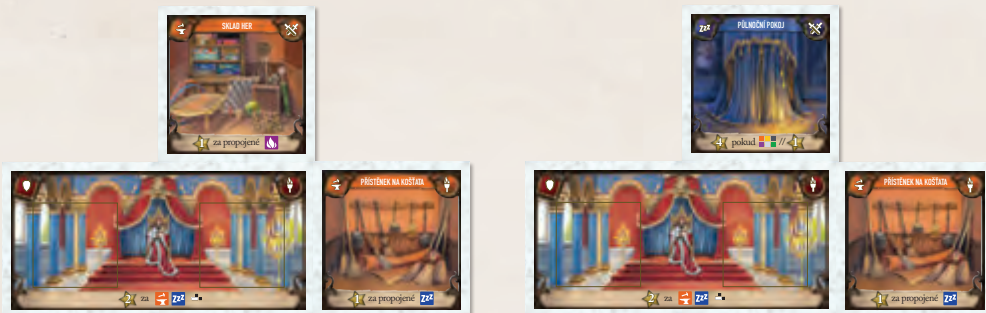
Pokud jste už získali bonus za obytné místnosti a vyberete si jej v případě sklepního bonusu znovu, smíte do *Trůnního sálu* umístit některého královského služebníka. Může to být stejný služebník jako předtím, nebo jiný.





TRÜNNÍ SÁLY

Každý *Trünní sál* uvádí 2 konkrétní typy místnosti, s nimiž by měl sousedit, a konkrétní dvě pozice, kde by se tyto místnosti měly nacházet. *Trünní sál* přinese 2 body za každé z těchto míst, které bude skutečně obsazeno požadovanými typy místností. Na příkladu níže přináší oba *Trünní sály* 4 body.



Trünní sál může přinést nejvýše 4 body.

*Genius loci celého
zámku tvoří
především
trünní sál
a pokoje v jeho
nejbližším okolí.*



KONEC HRY

Po dvou kolech hra končí a každý zámek je obodován. Každý hráč si vezme jeden list s bodovací tabulkou a spočítá body zámku po své levé ruce (viz příklad). Poté každý hráč porovná skóre zámku po své pravé a levé ruce.

Konečné skóre hráče je počet bodů odpovídající **slabšímu** z obou jeho zámků. Vítězí ten hráč, který má toto konečné skóre nejvyšší.

REMÍZA: Vítězové porovnají skóre svých **silnějších** zámků. Vyšší skóre vyhrává.

STÁLE REMÍZA: Vítězové porovnají celkový počet speciálních místností v obou zámčích, jež pomáhali stavět. Vyšší počet vítězí. *Příklad: Pat a Mat mají stejný počet bodů za své slabší i za své silnější zámky. Oba mají 3 speciální místnosti v zámčích po své levici, Mat však má 4 speciální místnosti v zámku po pravici a Pat po pravici jen 3. Mat s celkovým počtem 7 místností vítězí nad Patem se 6.*

Pokud remíza trvá i poté, hráči se o vítězství dělí.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ ZÁMKU

Tento zámek má hodnotu 62 bodů.



PŘÍKLAD BODOVÁNÍ HRY

Ve hře šesti hráčů na obrázku níže je Michalovo konečné skóre 56, Bohoušovo také 56, Lucčino 52, Ivanino 57, Pavlovo 52 a Katka dosáhla 62 bodů. Katka vyhrála!



JMÉNO ZÁMKU:	Karel-štejn							
KATEGORIE	BODY ZA JEDNOTLIVÉ MÍSTNOSTI						SOUČET	
JÍDELNY	4						4	
OBÝTNÉ MÍSTNOSTI	1	2	2	1	2		8	
OBSLUŽNÉ MÍSTNOSTI	2	2					4	
VENKOVNÍ MÍSTNOSTI	5						5	
LOŽNICE	4	4	4				12	
CHODBY	2	0	2				4	
SKLEPNÍ MÍSTNOSTI	2						2	
VĚŽE	5						5	
KAŠNY	5						5	
HLAVNÍ FOYER	6						6	
BONUSOVÉ KARTY								
KRÁLOVSTÍ SLUŽEBNÍCI	7						7	
TRŮNNÍ SÁL	0						0	
							CELKOVÉ SKÓRE	62

Na konci hry doporučujeme zamíchat všechny dílky běžných místností a náhodně je rozmístit do pořadače. Díky tomu budete mít hru rovnou připravenou pro příště.

Ujistěte se, že jste před mícháním dali stranou všechny speciální místnosti (jsou oboustranné).

VARIANTA PRO DVA HRÁČE

Vzhledem k o něco méně intuitivním pravidlům hraní za virtuálního hráče doporučujeme tuto variantu vyzkoušet až poté, co si zahrajete hru ve 3 nebo více hráčích.

Připravte hru pro 2 hráče stejně, jako by hráli 3 hráči. Ve hře tedy budou tři trůnní sály se třemi žetony zámků. Třetí virtuální hráč se jmenuje Ludvík. Dva skuteční hráči budou tedy stavět jeden zámek společně jako obvykle a navíc bude každý z nich stavět jeden zámek „s Ludvíkem“.

PRVNÍ KOLO

Během prvního kola dostane každý hráč 9 dílků, Ludvík také (položte dílky před něj, jako by to byl skutečný hráč). Na jeho dílky se nedívejte.

Během kroku **VÝBĚRU** zamíchá hráč po Ludvíkově levici jeho dílky a dva náhodně vylosuje. Podívá se na ně, jeden z nich si ponechá pro zámek, který staví s Ludvíkem, a druhý pošle do zámku, který s Ludvíkem staví jeho protihráč. Tyto dílky položte poblíž zámků, kam patří. Poté si oba skuteční hráči vyberou dílky ze svých hromádek běžným způsobem.

Jakmile oba hráči dokončili výběr dílků „za Ludvíka“ i za sebe, pošlete všechny zbylé dílky (i Ludvíkovy) doleva a proveďte kroky **ODHALENÍ** a **UMÍSTĚNÍ** podle klasických pravidel. Každý hráč se sám rozhoduje, kam umístí svůj i Ludvíkův dílek v zámku, který sdílí s Ludvíkem.

V případě, že zámek, který spolustaví Ludvík, získá bonus, veškeré patřičné kroky provede skutečný hráč, který zámek s Ludvíkem sdílí.

Po skončení **UMÍSTĚNÍ** následuje další tah stejným způsobem.

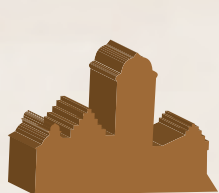


DRUHÉ KOLO

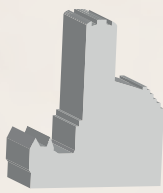
V druhém kole postupujte podle stejného principu s tím rozdílem, že nyní vybírá dílky za Ludvíka hráč po jeho pravici (a samozřejmě všichni posíláte dílky doprava).

Na konci druhého kola hra končí. Obodujte zámky podle běžných pravidel. Je možné, že zvítězí Ludvík a oba skuteční hráči odejdou poraženi!

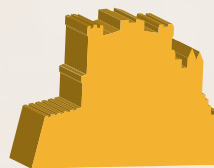
PŘEDLOHY PRO ŽETONY ZÁMKŮ*



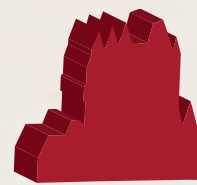
ZÁMEK MESPELBRUNN



ZÁMEK LICHTENŠTEJN



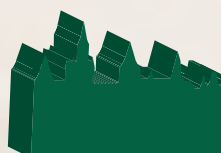
ZÁMEK HOHENSCHWANGAU



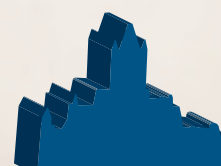
HRAD ELTZ



ZÁMEK NEUSCHWANSTEIN



HRAD HOHENZOLLERN



ŘÍŠSKÝ HRAD COCHEM

*Pozn. překl.: V angličtině – původním jazyce hry – je jen jedno slovo pro „hrad“ i „zámek“, proto jsou předlohami pro žetony zámků i tři hrady.

NA TESTOVÁNÍ HRY SE PODÍLELI:

Brian Blankstein, Toni Alspach, Angela Chuang, Ryan Cullen, Jeff Eiseman, Jennifer Graham-Macht, Tony Grappin, David Kodeski, Cynthia Landon, Chandra Martin, Nersi Nikakhtar, Dallas Petersen, Eugene Png, Kieran Reid, Adam Schubert, Stephen Shedden, Scott Wilber a řada dalších.

Poděkování autorů zasluhují: Stonemaier Games, Bezier Games, Margaux O'Malley, Brian Blankstein, the 2nd Friday Playtest Group, Table Treasure Games, naši skvělí testující hráči, Chicagoland Games Dice Dojo a v neposlední řadě všichni talentovaní ilustrátoři, editoři a grafičtí designéři, kteří pomohli přivést tuto hru na světlo světa.

CHCETE SDÍLET HERNÍ ZÁŽITKY S GLOBÁLNÍ KOMUNITOU?

Popište je na facebookovou skupinu Between Two Castles of Mad King Ludwig, zmiňte je na BoardGameGeeku nebo tweetněte na @stonemaiergames



STONEMAIER
GAMES

NA ČESKÉ VERZI SPOLUPRACOVALI

Český překlad Pavel Ranocha

Grafická sazba Michal Stárek

Jazykové korektury Pavel Prachař
Michal Stárek
Radka Ranochová

Výhradní distributor pro ČR a SR MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
100 00 Praha 10

www.mindok.cz
fb.com/hry.mindok



Je-li s Vaší hrou něco v nepořádku, prosíme, ozvěte se nám na info@mindok.cz nebo (+420) 272 656 610.
Rádi poradíme či zašleme náhradní materiál.

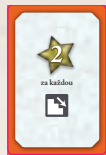
BONUSOVÉ KARTY



1 bod za každý typ běžné i speciální místnosti ve vašem zámku, vyjma *Trůnního sálu*
Máte-li např. ze speciálních místností jen 2 Kašny, přináší tato karta 1 bod za speciální místnosti. Máte-li 1 Kašnu a 1 Věž, přináší 2 body.



4 body za každého královského služebníka ve vašem *Trůnním sále*



2 body za každou sklepní místnost ve vašem zámku



2 body za každou ložnici ve vašem zámku



1 bod za každou místnost pod úrovní *Trůnního sálu*, včetně speciálních místností



1 bod za každou místnost ve třetím a vyšším podlaží, včetně speciálních (*Trůnní sál* je v prvním podlaží)



2 body za každou obytnou místnost ve vašem zámku



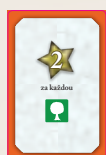
2 body za každou jídelnu ve vašem zámku



body za celkovou výšku zámku, 1 za každé podlaží
Spočítejte počet podlaží vašeho zámku, včetně podzemních. I podlaží s jedinou místností se počítá.



body za celkovou šířku zámku, 1 za každý sloupec
Sloupec s jediným dílkem je také sloupec, Trůnní sál zabírá dva sloupce.



2 body za každou venkovní místnost ve vašem zámku



2 body za každou chodbu ve vašem zámku



3 body za každou místnost, která je zcela obklopena, včetně *Trůnního sálu*.
Pro potřeby této karty zabírá Trůnní sál dvě „políčka“ okolo ostatních místností. Trůnní sál však potřebuje 10 obsazených „políček“ kolem sebe, aby byl obklopen, ostatní místnosti jen 8.



2 body za každou místnost, která má obsazena všechna sousedící políčka nahoře, dole, vlevo i vpravo.
Tj. 6 sousedících místností pro Trůnní sál, 4 sousedící pro ostatní místnosti.



2 body za každou obslužnou místnost ve vašem zámku



2 body za každou speciální místnost ve vašem zámku, včetně *Trůnního sálu*



2 body za každý různý typ běžné místnosti na označených místech kolem *Trůnního sálu*



1 bod za každou místnost obklopující váš *Trůnní sál* (tedy nejvýše 10 bodů)



4 body za každý typ běžné místnosti, od něž máte v zámku 5 nebo více dílků



2 body za každý typ běžné místnosti, od něž máte v zámku 3 a více dílků