

ПРАВИЛА ИГРЫ

Замки безумного короля Людвига: Secrets

Подготовка к игре

1. Раздайте каждому игроку стартовые тайлы «Надвратная башня». Играя с Надвратной башней и Рвами, вам уже не нужно использовать тайлы Гербового зала из базовой игры.
2. Дайте каждому игроку по одному тайлу каждого вида Потайного хода: малому, прямому, угловому.
3. Соберите и перемешайте стопки тайлов в зависимости от количества игроков в следующем порядке:

ТАЙЛЫ ПО 100-300 ФУНТОВ

	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
ТАЙЛЫ ОСНОВНОЙ ИГРЫ	3	4	6
ТАЙЛЫ ДОПОЛНЕНИЯ	2	3	3
ГАЛЕРЕИ	5	7	9
РВЫ	5	7	9

ТАЙЛЫ ПО 350-600 ФУНТОВ

	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
ТАЙЛЫ ОСНОВНОЙ ИГРЫ	2	2	3
ТАЙЛЫ ДОПОЛНЕНИЯ	2	3	3
ЛЕСТНИЦЫ	4	5	6

4. Разместите тайлы Рвов лицом вниз.
5. Замешайте в общую кучу новые Капризы короля перед тем как выложить их на поле.
6. Разместите жетоны Лебедей лицом вниз.
7. Когда выкладываете тайлы комнат с обозначением Лебедея, разместите на этих тайлах по 1 жетону лебеда лицом вверх. Если в углу тайла обозначены два лебеда, соответственно положите два жетона Лебедея.

Учитывайте правила основной игры, делая перечисленные изменения настоящего дополнения.

Какие тайны скрываются в полумраке замка Людвига? Десятки скрытых лебедей разбросаны по всем тридцати новым комнатам. Людвиг особенно любит этих Лебедей, ведь они обеспечивают его необходимой наличностью или могут дать приличный бонус в конце игры. Окружают и защищают ваш замок новые Рвы, делая каждую комнату внутри замка более ценной. У короля появились новые Капризы, в том числе создание новых внутренних Дворов. Наконец, Тайные ходы улучшают соединения и заглушают звук, который мог бы исходить из Помещений для приемов.

Secrets.

Настоящее дополнение состоит из 4-х частей и 4-х новых капризов. Вы можете играть в различных комбинациях частей дополнения и основной игры. Совмещая Основную игру с настоящим дополнением, подготовьтесь к игре по правилам основной игры и следуйте дополнительным инструкциям правил дополнения, указанным выше.

Надвратные башни и Рвы. Они ограничивают размеры вашего замка, одновременно предлагая огромные бонусы за каждую комнату в замке.

Потайные ходы. Обеспечивают больше возможностей расположения комнат наряду с возможностью удвоения бонусов, предлагаемых за соседство с определенными комнатами, либо возможностью присоединения смежных комнат без штрафов.

Новые Комнаты. 30 новых комнат повышают разнообразие имеющегося набора комнат в игре. При этом в новых тайлах комнат имеются дополнительные обозначения в виде лебедей.

Лебеди (используются в игре только с Новыми Комнатами). Когда вы покупаете комнаты, имеющие обозначение Лебедя (ей), получайте жетоны Лебедей, которые могут быть обменены на деньги в течение игры или победные очки в конце игры.

Капризы. Три из них связаны с особенностями настоящего дополнения: благодарность за Рвы, за жетоны Лебедей и за комнаты без Лебедей. Четвертый же каприз короля – Дворы – можно использовать и с базовой игрой.

Надвратные башни и Рвы

Каждый игрок начинает игру с тайла Надвратной башни вместо тайла Гербового зала из базовой игры. Начало замка всех игроков должно производиться именно с тайла Надвратной башни, даже если игроки не собираются строить Рвы в течение всей игры.

Вместо покупки Комнаты, Лестницы или Галереи или получения 5000 марок, игрок вправе установить новую секцию Рва, присоединив её к одной или двум уже имеющимся секциям Рва (или к стартовому тайлу с Надвратной башней), уплатив 5000. **При покупке Рва отправьте в сброс верхнюю карту из колоды карт помещений (или, если поверх колоды карт помещений лежит тайл комнаты, отправьте его в коробку от игры).** Рвы обычно предназначались для защиты замков, но в случае с замком Людвига Рвы выглядят столь замечательно, что вы просто получаете

очки за их размещение. Как только вы покупаете Ров, вы тут же добавляете себе 3 очка за сам Ров и 1 очко за каждую комнату в своём замке без учёта Коридоров и Парковых зон.



Вы можете строить комнаты лишь с внутренней стороны заверщенного Рва. Исключение составляют лишь Парковые зоны, которые могут быть установлены как внутри Рва, так и за его пределами. Имеющиеся ограждения Парковых зон не могут соприкасаться с каменным краем Рва. Комнаты не могут покрывать даже частично Ров или тайл с Надвратной башней.



Парковая зона, которая пристраивается к подъёмному мосту у Надвратной башни, считается присоединенной к Коридору. Комната Надвратной башни считается незавершенной до момента присоединения Парковой зоны к подъёмному мосту (как и до присоединения комнат к другим входам в комнату Надвратной башни). Комнаты за пределами Рва могут быть присоединены к комнатам внутри этого Рва только через подъёмный мост Надвратной башни.

Если вы завершили строительство Рва, соединив 3 секция Рва и стартовую секцию с Надвратной башней, то получаете Награду – возможность бесплатно построить 0 или 1 комнату из любой стопки тайлов комнат (нужный тайл можно выбрать, просмотрев выбранную стопку тайлов). Эта Комната дала бы очки лишь если была бы куплена в обычном порядке. После этого вы перемешиваете невыбранные комнаты и кладёте стопку тайлов лицом вниз на место.



Количество Рвов ограничено, и если стопка тайлов Рва закончилась, это учитывается при подсчете очков за тайлы, стопки которых закончились. Ни один из игроков не может купить более чем три секции Рва за игру. Правила таковы, что секций Рва всегда будет недостаточно, чтобы все игроки смогли завершить строительство своего Рва. Секция Рва не может быть установлена игроком, если это не позволяют сделать ранее размещенные комнаты.

Рвы подсчитываются как комнаты, соответствующие Капризу короля «Благодарность за комнаты без Лебедей», однако не учитываются при подсчете Каприза «Благодарность за завершенные помещения». 1000 квадратных футов каждого рва засчитываются при подсчёте общей площади вашего замка для определения победителя в случае ничьей.

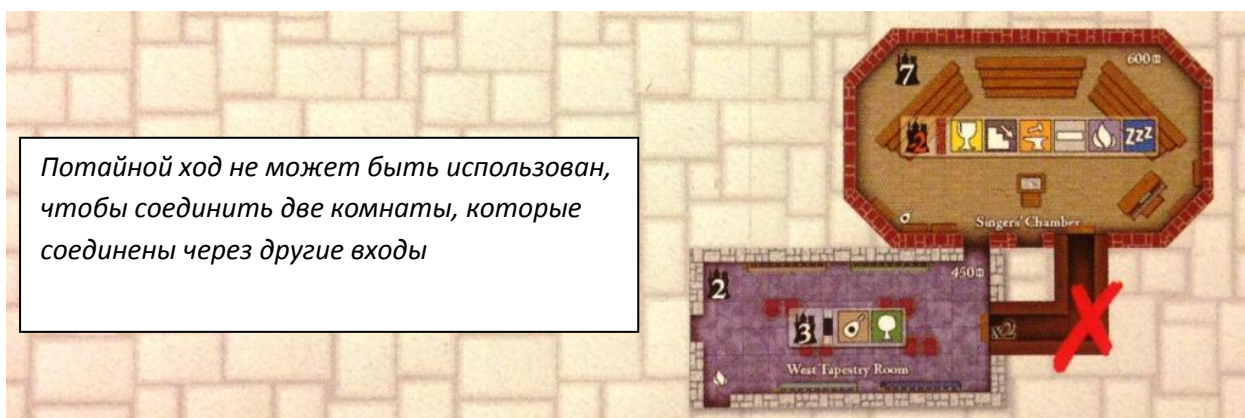
Если при строительстве Рва из колоды помещений удаляется в сброс последняя карта, игра завершается в текущем раунде.

Потайные ходы

Каждый игрок начинает игру с 1 малого, 1 прямого и 1 углового потайных ходов.

Потайные ходы могут быть использованы, чтобы соединить какие-либо две комнаты. Они позволяют располагать помещения так, как это не могло быть сделано без них, и обеспечивают возможность получения дополнительных очков. Потайные ходы имеют два входа, по одному на каждом конце. Потайные ходы не могут быть присоединены к другим Потайным ходам, а также Потайные ходы не могут быть построены, если оба конца не совмещаются со входами.

Потайные ходы могут быть сыграны в любой момент во время хода игрока, когда он размещает комнату (или берёт 5000). Они напрямую соединяют две комнаты, которые не были соединены ранее, и удваивают очки за соединение с соответствующим типом помещения. Игрок в свой ход может размещать любое количество Потайных ходов, покуда они могут напрямую соединять размещенную комнату с другими комнатами. Если в ход игрока размещаются дополнительные комнаты, Потайные ходы могут быть построены вместе с этим дополнительными комнатами.



Потайные ходы не могут быть построены между помещениями, которые уже соединены. Если Потайной ход размещен рядом с Помещением для приёмов, к которому примыкает другое помещение, за что получен соответствующий штраф, данный штраф сохраняет свою силу. Однако, если Потайной ход соединяет Помещение для приёмов и комнату, примыкая к которой в обычном порядке Помещение для приёмов давало бы штрафные очки, то в этом случае вы не несете штрафные очки (Потайные ходы обеспечивают звукоизоляцию).

Когда подсчитывается награда за Жилое помещение (когда все входы соединяются со входами в другие комнаты), комнаты, которые присоединены к Жилому помещению через Потайные ходы, участвуют в повторном подсчёте.



Потайные ходы размещаются поверх существующих входов, однако они не могут перекрывать какую-либо другую часть комнаты или Рва.

Потайные ходы не участвуют в подсчете комнат для Капризов короля «Благодарность за комнаты без лебедей» и «Благодарность за завершённые помещения». Потайные ходы не учитываются при подсчете общей площади замка в случае ничьей в конце игры.

Лебеди

Когда на поле контрактов появляется комната с обозначением лебедя, возьмите жетон Лебедя из казны короля и положите его лицом вверх на данное помещение (так, чтобы была видна цветная сторона конкретного жетона Лебедя). Если помещение имеет два обозначения лебедя, разместите на нём два жетона Лебедя лицом вверх. Когда игрок покупает помещение с одним или двумя жетонами Лебедя, он забирает эти жетоны Лебедей и размещает их на краю своего замка лицом вверх, так, чтобы другие игроки видели, какие жетоны Лебедей он собрал.

Жетоны Лебедя могут быть использованы следующим образом:

- 1) В свой ход обменяйте какой-либо 1 жетон Лебедя на 1м, какие-либо 2 жетона - на 3м, какие-либо 3 жетона - на 6м, какие-либо 4 жетона - на 10м, или какие-либо 5 жетонов - на 15м. В свой ход вы не можете обменять более пяти Лебедей. Использованные Лебеди возвращаются в коробку и не принимаются в расчет для Каприза короля «За жетоны Лебедей», если этот каприз участвует в игре.
- 2) Каждый набор из разных жетонов Лебедя в конце игры приносит игроку очки: 1 жетон даёт 1 очко, 2 жетона - 3 очка, 3 жетона - 6 очков, 4 жетона - 10 очков, 5 жетонов - 15 очков. Лебеди, которые дают очки в конце игры, принимаются в расчет для Каприза короля «За жетоны Лебедей», если этот каприз участвует в игре.

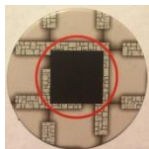


Капризы Короля

В дополнении представлены четыре новых каприза короля:



Благодарность за Лебедей предполагает награду за количество жетонов Лебедей в конце игры (любого типа)



Благодарность за Дворы предполагает награду за количество Дворов в вашем замке. Двором считается завершенная замкнутая территория с хотя бы одним входом. Завершенный Ров создает по меньшей мере один Двор, если хотя бы одна дверь выходит в такой двор. Водная сторона от секции с Надвратной башней или секции Рва не считаются стороной Двора.



Благодарность за комнаты без Лебедей предполагает награду за количество комнат в вашем замке, которые не имеют обозначения лебедей, включая Коридоры, но исключая Потайные ходы.



Благодарность за Рвы предполагает награду за количество секций Рва в вашем замке (стартовая секция с Надвратной башней рассматривается как секция Рва, так что, если вы не строили дополнительных секций Рва, вы уже на последнем месте)

Одиночная игра с Secrets

Одиночная партия с дополнением происходит по тем же правилам; вы можете покупать Рвы, размещать Потайные ходы, получать жетоны Лебедей как в обычной игре. Отличается лишь подсчет очков: <60: Шут, 61-80: Прислужник короля, 81-95: Герцог, 96-110: Великий Герцог, >110: Король

