

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Ted Alspach

Castles

of Mad King Ludwig



Introduction

Castles of Mad King Ludwig est un jeu de pose de tuiles dans lequel vous tentez de construire un fabuleux château, afin de satisfaire aux caprices du Roi. Jeunes architectes, vous êtes à l'affût des meilleures affaires pour construire vos salles, tout en monnayant vos services auprès de vos concurrents. Au fur et à mesure que des salles sont ajoutées à votre château, vous gagnez des points de victoire (PV). L'architecte ayant le plus de PV à la fin du jeu remporte la partie !

◆ Sommaire :

Matériel	Page 2
Mise en place	Page 4
Aperçu d'un tour de jeu	Page 6
Détail d'un tour de jeu	Page 6
Construction de votre château	Page 9
Fin de la partie	Page 12
La victoire	Page 13
Mode Solo	Page 14
Types de salles	Page 14
Liste des faveurs du Roi	Page 18
Liste des cartes Bonus	Page 19

NOTE : Le symbole  représente la surface. La valeur de la surface d'une salle est indiquée dans le coin supérieur droit ainsi qu'au dos de la tuile Salle. On retrouve ce symbole sur d'autres éléments du jeu, comme sur les faveurs du Roi ainsi qu'au dos des cartes Salle.

Matériel



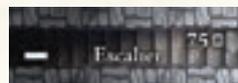
1 plateau de score



1 jeton Architecte en chef



4 tuiles Foyer



6 tuiles Escalier



9 tuiles Couloir



4 pions Cygne



24 jetons Faveur du Roi



48 pièces de 1000



30 pièces de 5000



9 tuiles Salle 100



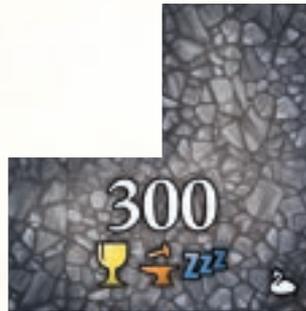
9 tuiles Salle 150



9 tuiles Salle 200



9 tuiles Salle 250



9 tuiles Salle 300



6 tuiles Salle 350



(6) tuiles Salle 450



6 tuiles Salle 400



6 tuiles Salle 500



6 tuiles Salle 600



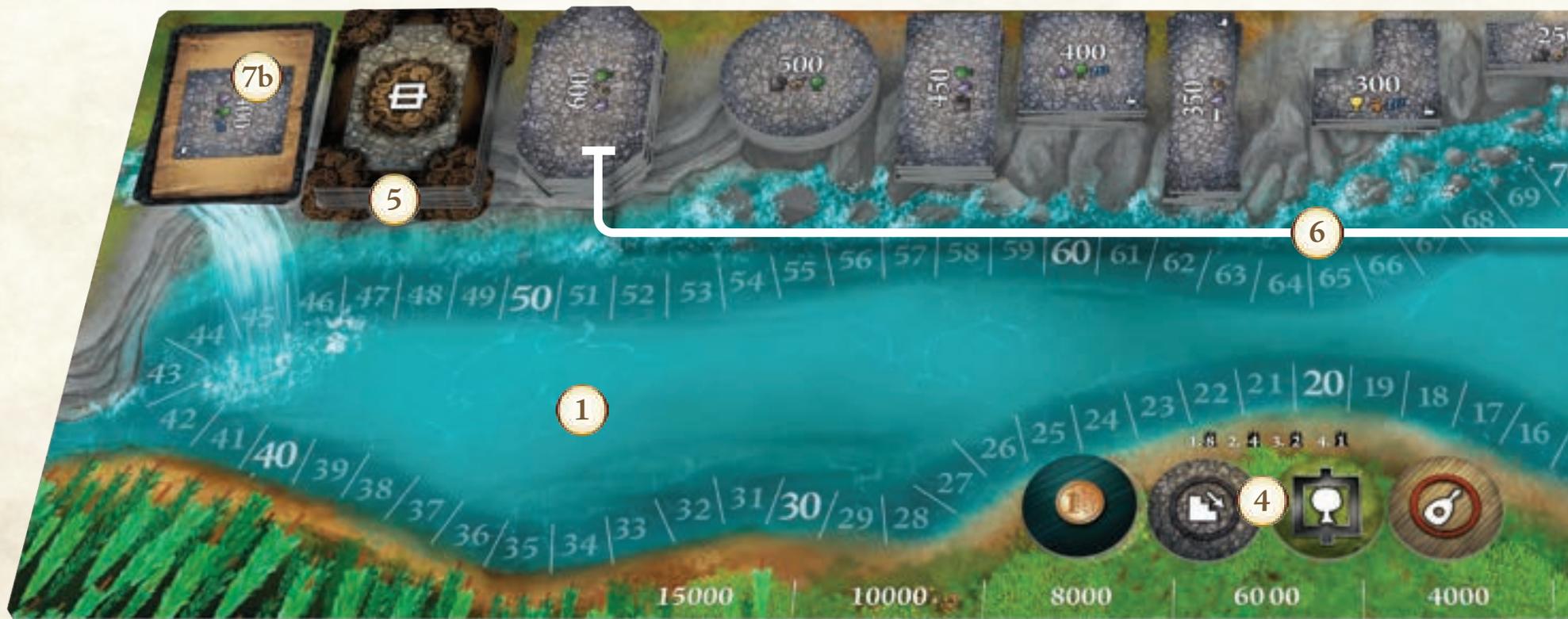
50 cartes Salle



27 cartes Bonus



4 aides de jeu



Mise en place

- 1 Placez le plateau de score double face à une extrémité de la table de jeu, de façon à avoir la même face visible que sur l'illustration ci-dessus. L'autre face est utilisée avec les extensions du jeu.
- 2 Mélangez le paquet de cartes Bonus et placez-le face cachée sur le plateau.
- 3 Formez une réserve de pièces accessible à tout le monde, près du plateau.
- 4 Mélangez les jetons Faveur du Roi face cachée. Piochez 1 jeton par  et placez ces jetons face visible sur le plateau. Remettez les jetons inutilisés dans la boîte du jeu.
- 5 Mélangez les cartes Salle. Gardez 11 cartes par  pour constituer le paquet Salle, et placez ce paquet face cachée sur le plateau. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte du jeu.
- 6 Gardez, en fonction du nombre d'architectes, la quantité nécessaire de tuiles Salle de chaque surface (nombre imprimé au dos des tuiles), ainsi que de tuiles Couloir et de tuiles Escalier, en vous référant au tableau ci-dessous. Empilez chaque paquet de tuiles face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau.

NOMBRE D'ARCHITECTES	GRANDES SALLES (350-600 ) et Escaliers	PETITES SALLES (100-300 ) et Couloirs
	4	5
	5	7
	6	9



- 7 Déterminez le nombre de tuiles Salle disponible à chaque tour en fonction du nombre d'architectes, selon le tableau ci-dessous. Révélez autant de cartes Salle du dessus du paquet de cartes Salle. Pour chaque carte révélée, prenez la tuile Salle du dessus de la pile correspondante, et placez-la face visible dans le marché sous le plateau Score (7a) (l'Architecte en chef les réarrangera plus tard). Lorsque vous avez terminé, placez toutes les cartes Salle révélées dans la défausse à côté du paquet de cartes Salle (7b).

MARCHÉ

NOMBRE D'ARCHITECTES	SALLES RÉVÉLÉES	MARCHÉ						
		15000	10000	8000	6000	4000	2000	1000
2	5	◊	◊	◊	◊	◊	✗	✗
3	6	◊	◊	◊	◊	◊	◊	✗
4	7	◊	◊	◊	◊	◊	◊	◊

◆ Mise en place individuelle

- 8 Distribuez à chaque architecte une tuile Foyer et un pion Cygne de sa couleur, ainsi qu'une aide de jeu, et 15000 en pièces. Le dos de chaque Foyer est pourvu de 4 entrées. Choisissez le côté de votre choix avant de commencer la partie.
- 9 Distribuez à tous 3 cartes Bonus face cachée. Chaque architecte choisit 2 cartes à conserver, et remet la 3^{ème} en dessous du paquet de cartes Bonus. Gardez secrètes vos cartes Bonus, même si vous pouvez les consulter à tout moment.
- 10 Choisissez au hasard l'Architecte en chef, et donnez-lui le jeton correspondant.

ASTUCE: Faire tourner le jeton Architecte en chef comme une toupie peut être une façon amusante d'arrêter votre choix !

- 11 L'Architecte en chef place son pion Cygne sur l'emplacement 0 de la piste de score. La personne à sa gauche place son pion Cygne sur le 1, la suivante à sa gauche sur le 2 et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait placé son pion Cygne.
- 12 L'Architecte en chef démarre le premier tour en réarrangeant les tuiles Salle du marché (voir page 6).



Aperçu d'un tour de jeu

Le jeu se déroule en une suite de tours.
Chaque tour comporte les étapes suivantes :

1. Ajouter de nouvelles tuiles Salle :

L'Architecte en chef remplit chaque **espace libre** du marché en révélant des cartes Salle (ignorez cette étape au premier tour).

2. Fixer le prix des tuiles Salle :

L'Architecte en chef fixe le **prix** de chaque tuile Salle, y compris de celles avec des pièces qui n'ont pas été achetées au tour précédent, en réarrangeant leur position sur le marché.

3. Acheter des tuiles Salle :

La personne à gauche de l'Architecte en chef joue en premier, puis le tour continue dans le sens horaire. À votre tour, achetez **une tuile et placez-la dans votre château, ou prenez 5000 en pièces** de la réserve.

4. Ajouter des pièces :

Ajoutez une pièce de 1000 sur chaque tuile Salle invendue du marché.

5. Changer d'Architecte en chef :

Le jeton Architecte en chef passe à gauche, puis un nouveau tour commence.

Détail d'un tour de jeu

◆ Étape 1 : Ajouter de nouvelles tuiles Salle

Au début de chaque tour, l'Architecte en chef doit **compléter** le marché avec de nouvelles **tuiles Salle**.

- ✦ Pour chaque **espace vide** du marché, l'Architecte en chef révèle une carte **Salle**, puis prend la **tuile Salle** du dessus de la pile correspondante, et la place face visible sur l'emplacement vide du marché. Lorsqu'il a terminé, toutes les cartes Salle révélées sont défaussées.
- ✦ **Ne défaussez ni ne remplacez** aucune tuile Salle restant du tour précédent. Si le marché est **déjà plein** au début du tour (y compris lors du premier tour de jeu), ne révélez aucune nouvelle Salle.
- ✦ **Ne remplissez** jamais les espaces **accompagnés d'une valeur**  excédant le nombre d'architectes autour de la table.

NOTE: Après avoir rempli le marché, le nombre total de tuiles Salle révélées devrait être le même que celui de la mise en place.

- ✦ Si une carte Salle correspondant à une pile de tuiles Salle **vide** est révélée, défaussez immédiatement cette carte et piochez-en une autre pour la remplacer.

◆ Étape 2 : Fixer le prix des tuiles Salle

Une fois le marché rempli, l'Architecte en chef peut fixer le **prix** de chaque tuile Salle en **réarrangeant** sa position sur le marché.

- ✦ L'Architecte en chef peut déplacer toutes les tuiles Salle pour modifier leur prix, qu'elles aient été ajoutées à ce tour ou qu'elles subsistent du tour précédent ; et y compris si toutes les tuiles Salle du tour précédent sont encore en place.
- ✦ Lorsqu'une tuile Salle est déplacée, toutes les **pièces** qui la recouvrent sont déplacées avec elle (voir étape 4).
- ✦ **Une seule tuile Salle** doit être placée sous chaque **prix**.
- ✦ Aucune salle ne peut être placée sous une valeur  excédant le nombre d'architectes autour de la table.
- ✦ L'Architecte en chef peut choisir de ne déplacer aucune tuile.

◆ Étape 3 : Acheter des tuiles Salle

Une fois le prix des tuiles Salle fixé, chaque architecte à son tour peut **acheter une tuile** ou prendre 5000 en pièces.

- ◆ L'architecte situé à la **gauche** de l'Architecte en chef joue en premier, suivi par les autres dans le sens horaire. L'Architecte en chef joue en dernier.
- ◆ A votre tour de jeu, vous pouvez acheter n'importe quelle **tuile Salle** du marché, au prix fixé par l'Architecte en chef, ou bien une **tuile Couloir** ou une **tuile Escalier** pour 3000 en pièces (si disponibles).
- ◆ Pour acheter une tuile Salle, vous devez payer son prix à **l'Architecte en chef** (même s'il s'agit d'une tuile Couloir ou Escalier) avec votre réserve personnelle de pièces.
- ◆ Si des **pièces** se trouvent sur la tuile Salle que vous souhaitez acheter (voir étape 4), utilisez-les pour payer tout ou partie du prix de la tuile.

BON À SAVOIR : Si la valeur totale des pièces présentes sur une tuile Salle dépasse le prix de celle-ci, gardez les pièces excédentaires après avoir payé l'Architecte en chef.

- ◆ Après avoir acheté votre tuile Salle, **placez-la face visible dans votre château (voir page 9)**.
- ◆ Au lieu d'acheter une tuile Salle, vous avez la possibilité de **passer** votre tour pour gagner immédiatement **5000 en pièces** depuis la réserve.

ATTENTION : Vous ne pouvez acheter qu'une tuile par tour. Si vous décidez de prendre 5000 en pièces, vous devrez attendre le tour suivant pour acheter une tuile.

◆ Étape 4 : Ajouter des pièces

Une fois que l'Architecte en chef a terminé de jouer son tour, ajoutez une **pièce de 1000** sur chaque tuile Salle invendue du marché, afin de la rendre plus attractive pour le tour suivant. Il n'y a pas de limite au nombre de pièces que l'on peut poser sur une tuile.

◆ Étape 5 : Changer d'Architecte en chef

Le jeton Architecte en chef passe à gauche. Le ou la nouvelle Architecte en chef démarre alors le tour suivant en piochant de nouvelles cartes Salle.

Le tour de l'Architecte en chef

L'Architecte en chef peut également choisir soit d'acheter une tuile Salle, soit de prendre 5000 en pièces. S'il ou elle achète une tuile Salle, les pièces dépensées rejoindront la réserve (y compris les pièces présentes sur la tuile le cas échéant).

BON À SAVOIR : L'Architecte en chef peut dépenser les pièces que les autres lui ont remises pendant le tour.

NOTE: Les exemples des pages suivantes vous aideront à bien comprendre les différentes étapes d'un tour !

Exemple d'un tour de jeu :



Au début du 2^{ème} tour dans une partie à 3, il y a 3 espaces libres pour des tuiles Salle, et **Marie** est Architecte en chef. Elle pioche 3 cartes Salle et complète le marché avec une salle de 200 € , une de 300 € et une de 450 € .



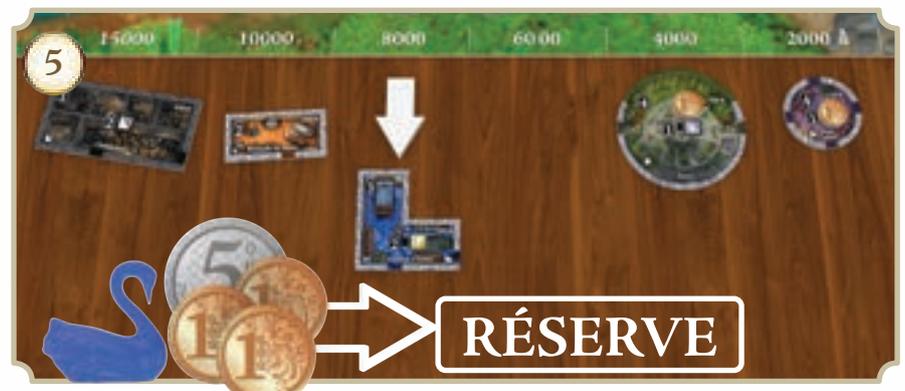
Marie peut maintenant réarranger les tuiles Salle de manière à pouvoir gêner ses adversaires. Il semble que la nouvelle salle de 450 € intéresse plusieurs architectes, elle va donc augmenter son prix en la plaçant sous 15000.



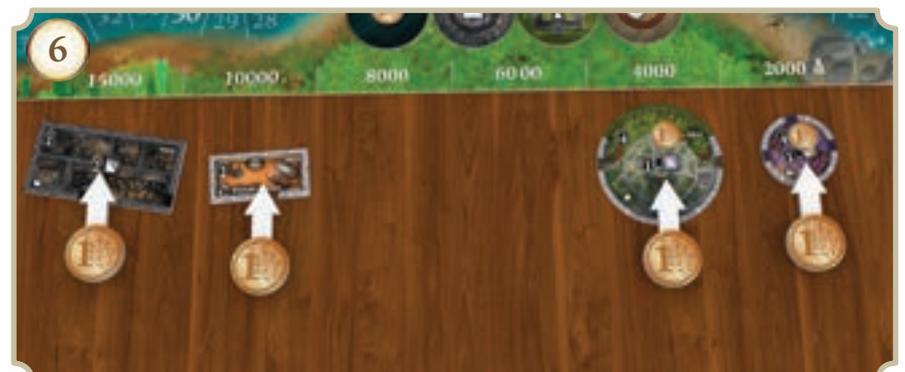
Maintenant que **Marie** a fixé les prix, **Maximilian** (à sa gauche) peut jouer. Il décide de payer 6000 à **Marie** pour acheter le Carré de citrouilles.



Ensuite, **Sophie-Charlotte** peut jouer. Elle a besoin d'une tuile Escalier pour pouvoir commencer à ajouter des salles de Sous-Sol à son château, elle paye donc 3000 à **Marie**.



Finalement c'est le tour de **Marie**. Elle peut s'offrir la Chambre d'hôtes, qui coûte 8000, grâce aux sommes versées par les autres architectes. Comme elle est Architecte en chef, son argent va dans la réserve. (Elle regrette de ne pas avoir fixé un prix plus bas pour cette salle, puisque finalement elle n'a pas intéressé les autres comme elle le pensait.)



Maintenant que tout le monde a joué, **Marie** ajoute une pièce de 1000 sur chacune des tuiles Salle restantes, puis donne le jeton Architecte en chef à **Maximilian**.

◆ Bonus et Pénalités des Salles

Certaines salles ont des bonus ou des pénalités qui sont déclenchés par la connexion avec d'autres salles spécifiques de votre château.

BONUS DE CONNEXION :

Gagnez des PV pour chaque salle connectée des types indiqués. Les salles sont connectées si elles partagent une entrée.



Cette salle rapporte un bonus de 2 PV pour chaque salle d'Activité ou salle d'Extérieur connectée.

PÉNALITÉ D'ADJACENCE :

Perdez des PV pour chaque salle adjacente des types indiqués. Des salles sont adjacentes si n'importe quel bord de l'une des salles touche n'importe quel bord de l'autre salle.



Cette salle réduit votre score de 1 PV pour chaque salle de Vie ou salle de Repos adjacente.

BONUS DE SOUS-SOL :

Gagnez des PV pour chaque salle du type indiqué située n'importe où dans votre château.



Cette salle rapporte un bonus de 1 PV pour chaque salle d'Extérieur présente dans votre château.

◆ Quand marquer des bonus ou des pénalités

Chaque fois que vous placez une salle, vous marquez le bonus ou la pénalité de cette nouvelle salle AINSI QUE les bonus et/ou pénalités de toutes les salles de votre château concernées par ce placement.



Exemple 1 :

Le Coin sieste rapporte 2 PV pour chaque salle de Vie connectée. Otto place la tuile Coin sieste de façon à la connecter à une salle de Vie déjà placée, et marque ainsi 4 PV (les 2 PV du Coin sieste plus un bonus de 2 PV pour la connexion).

◆ Salles adjacentes

Deux salles sont considérées comme adjacentes si n'importe quel bord d'une salle touche n'importe quel bord d'une autre salle.

Deux salles connectées sans l'intermédiaire d'une salle de Passage sont de fait adjacentes, mais une salle n'a pas besoin d'être connectée à une autre, ni de bloquer son entrée pour lui être adjacente. Les salles de Sous-Sol et les Couloirs peuvent être adjacents à des salles du rez-de-chaussée.



Le Vestiaire est adjacent à l'Escalier et au Couloir.

Assurez-vous que vos salles soient parfaitement alignées pour déterminer leur adjacence possible à d'autres salles. En particulier, les salles rondes peuvent avoir l'air de toucher d'autres salles si elles ne sont pas parfaitement positionnées.



Une fois correctement alignée, la Salle de flûte n'est adjacente à aucune des 2 salles de Vie violettes, donc Otto ne prend aucun point de pénalité d'adjacence.



Au tour suivant, **Otto** place une deuxième salle de Vie en la connectant à l'autre entrée du Coin sieste. Cette fois, il marque 7 PV (les 5 PV du Cabinet lilas plus un bonus de 2 PV pour la connexion avec le Coin sieste).

Exemple 2 :



L'Armurerie rapporte 2 PV pour chaque salle d'Activité présente dans le château. **Sophie-Charlotte** connecte l'Armurerie au bas de son Escalier et remporte immédiatement 1 PV, plus 2 PV pour la Salle de flûte de son château.



Au tour suivant, elle place la Salle d'audience, marquant ainsi 7 PV, moins 2 PV puisque la Salle d'audience est adjacente à la Galerie des Glaces et 2 autres PV puisqu'elle est également adjacente au Foyer vert qui est une salle de Passage. Enfin elle marque 2 PV pour l'Armurerie. Elle marque donc finalement 5 PV au total.

◆ Récompenses d'achèvement

Si vous parvenez à connecter **TOUTES** les entrées d'une salle à des entrées d'autres salles, cette salle est considérée comme **achevée**.

Chaque fois que vous achevez une salle, vous remportez immédiatement une **récompense d'achèvement**. Chaque **type** de salle (indiqué dans le coin inférieur gauche de la tuile) donne lieu à une récompense d'achèvement différente (voir page 14 et suivantes). Si vous achevez plusieurs salles lors d'un même tour, vous gagnez les récompenses de chacune d'entre elles, dans l'ordre de votre choix.

BON À SAVOIR: Si l'une des entrées d'une salle est bloquée par un mur, cette salle **ne peut pas** être achevée.

Fin de la partie

Lorsque la dernière carte du paquet de cartes Salle est piochée, terminez le tour en cours, mettez fin au jeu et comptez vos PV définitifs.

Si le marché présente encore des espaces vides après épuisement de la pioche, l'Architecte en chef mélange les cartes Salle de la défausse (y compris celles déjà piochées durant ce tour) et continue à piocher jusqu'à remplissage normal du marché.

SCORE FINAL

Rempportez les gains de fin de partie suivants :

1. Piles épuisées
2. Faveurs du Roi
3. Cartes Bonus
4. Argent restant

Exemple de récompense d'achèvement :



A son tour, **Marie** achète la Galerie des Glaces et la place dans son château. Elle marque 3 PV pour la tuile elle-même, plus 3 autres PV du bonus de connexion de la Salle à manger. Elle ne marque pas de PV pour le bonus de la Galerie des Glaces, puisque celle-ci n'est connectée à aucune salle de Passage (il reste possible de gagner ce bonus lors d'un prochain tour).

Marie a maintenant achevé sa Salle à manger en connectant toutes ses entrées à celles d'autres salles. La Salle à manger est une salle d'Alimentation, ce qui autorise sa propriétaire à rejouer un tour supplémentaire en cas d'achèvement. Elle utilise ce tour supplémentaire pour acheter immédiatement une autre salle !

1. Gain pour les piles épuisées

Marquez 2 PV par salle de votre château dont la surface correspond à celle d'une pile de tuiles Salle épuisée du plateau de score.

Une pile est considérée épuisée si elle ne contient plus **aucune tuile face cachée**. Ne tenez pas compte des tuiles face visible sur le marché ou ayant été placées sur le paquet de cartes Salle au dernier tour (en utilisant une récompense d'achèvement de salle de Repos ; voir page 15).

Si la pile de tuiles **Couloir** est vide, alors chaque Couloir (rez-de-chaussée ET sous-sol) rapporte 2 PV. Si la pile de tuiles **Escalier** est vide, alors chaque Escalier rapporte 2 PV.



2. Gain pour les faveurs du Roi

Chaque faveur du Roi vous procure des PV en fonction de votre **classement** dans différentes catégories (les conditions de gain pour chaque faveur sont listées page 18).

1 ^{er}	—————	8 VP
2 ^{ème}	—————	4 VP
3 ^{ème}	—————	2 VP
4 ^{ème}	—————	1 VP

Vous **ne pouvez pas** obtenir de PV d'une faveur du Roi si vous n'avez pas au moins 1 tuile qualifiante. Par exemple, pour gagner des PV pour la faveur Petites salles, vous devez posséder **au moins 1** petite salle.

S'il y a **égalité** de classement, les architectes ex aequo partagent équitablement la somme des PV du rang concerné et du (ou des) rang(s) suivant(s), arrondi à l'inférieur.

3. Gain pour les cartes Bonus

Dans le sens horaire en commençant par l'Architecte en chef, révélez vos cartes Bonus et marquez des PV comme indiqué (les conditions de gain des cartes Bonus sont listées page 19).

4. Gain pour l'argent restant

Marquez 1 PV par tranche de 10000 restant dans votre réserve personnelle, à l'arrondi inférieur. Par exemple, si vous avez 29000, vous marquez 2 PV.

Exemple de piles épuisées :



À la fin du jeu, les piles 300  et 450  sont épuisées, donc marquez 2 PV par salle 300  et 450  que vous possédez dans votre château.

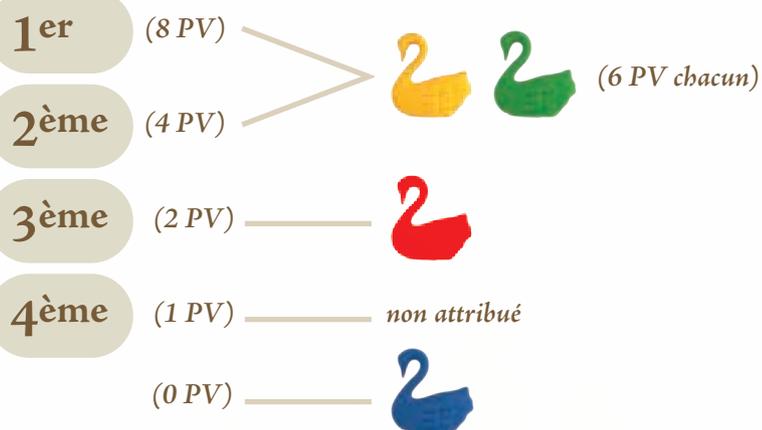


Maximilian a 3 salles 300  et 1 salle 450  ; il marque un total de 8 PV pour le gain des piles épuisées.

Exemple de faveur du Roi

La première faveur du Roi révélée rapporte des PV en fonction de la quantité de salles de forme carrée. **Maximilian** et **Sophie-Charlotte** ont 3 salles carrées chacun, sont donc à égalité en 1ère place du classement, et gagnent chacun 6 PV (8 PV pour le 1^{er} + 4 PV pour le 2^{ème}, divisé par 2 = 6 PV).

Otto a 1 salle carrée, il se trouve donc au 3ème rang du classement et remporte 2 PV. **Marie** n'a pas de salle carrée et ne gagne donc aucun PV.



La victoire



Après avoir comptabilisé tous les bonus de fin de partie, l'architecte avec le plus de PV remporte la partie !

Dans le cas (peu probable) d'une égalité, l'architecte ayant conçu le plus grand château (somme totale des surfaces des salles) est déclaré vainqueur. Dans le cas (infiniment rare) d'une nouvelle égalité, l'architecte ayant le plus d'argent est déclaré vainqueur. Dans le cas (carrément absurde) d'une nouvelle égalité, la première personne qui attrape le jeton de l'Architecte en chef a gagné. Attention aux doigts !



Mode Solo

◆ Mise en place

- 1 Effectuez la mise en place d'une partie à 3, mais ne retournez aucune carte Salle et ne placez aucune faveur du Roi.
- 2 Prenez 2 cartes Bonus, 15000 et un Foyer de la couleur de votre choix. Placez votre pion Cygne sur l'emplacement 0 du plateau de score.

◆ Déroulement du jeu

1. À chaque tour de jeu, révéléz 3 cartes Salle et placez les tuiles Salle correspondantes dans l'ordre de tirage sous les emplacements 2000, 4000 et 6000. Vous ne pouvez pas les réordonner.
2. Puis jouez votre tour normalement, soit en achetant 1 salle soit en récupérant 5000 en pièces. Si vous achetez une salle, payez son prix à la réserve.
3. À la fin de chaque tour, quelle que soit l'action choisie, défaussez toujours toutes les tuiles Salle et remettez-les dans la boîte du jeu.

◆ Score final

Comptez votre score final (sans les faveurs du Roi) et déterminez votre classement :

- <60 — Fou du Roi
- 60-80 — Humble serviteur de la Couronne Royale
- 81-95 — Grand Seigneur bâtisseur de châteaux
- 96-110 — Régent supérieur des demeures royales
- >110 — Chancelier Royal Suprême de la construction de palais

Types de salles

◆ Salles d'Activité

Le Roi a besoin de s'occuper, mais il apprécie aussi le calme lorsqu'il ne se trouve pas dans l'une de ces salles. Il y a donc toujours une pénalité lorsqu'on place une salle d'Activité à côté de certains types de salles.

Règles spéciales

- ◆ Chaque salle d'Activité a une **pénalité d'adjacence**, qui soustrait des PV pour les salles adjacentes de certains types (voir page 11). *Pour rappel, une salle est adjacente si elle touche n'importe quel bord d'une salle d'Activité, qu'elle soit ou non connectée à une entrée.*

NOTE: Il est possible qu'une salle d'Activité rapporte des PV négatifs si sa pénalité d'adjacence excède sa valeur de PV plus les bonus.

Récompense d'achèvement

- Gagnez 5 PV.



◆ Salles de Passage

Votre Foyer, les Couloirs et Couloirs souterrains, les Escaliers et les Halls plus vastes sont tous des salles de Passage qui conduisent d'une salle à l'autre du château.

Règles spéciales

- ◆ Les **tuiles Couloir** sont double-face, avec un côté plus clair pour les Couloirs du rez-de-chaussée et un côté plus sombre pour les Couloirs souterrains. Une tuile Couloir doit donc être placée avec la face visible appropriée (Couloir si elle est connectée à des salles classiques, et Couloir souterrain si elle est connectée à des salles de Sous-Sol).
- ◆ Les **Escaliers** relient les salles de Sous-Sol au reste de votre château. L'extrémité plus claire d'une tuile Escalier doit être connectée aux salles classiques (rez-de-chaussée), et l'extrémité plus sombre peut uniquement être connectée à des salles de Sous-Sol ou des Couloirs souterrains. Vous ne pouvez pas connecter 2 Escaliers entre eux.

Récompense d'achèvement

- Récupérez gratuitement une tuile **Couloir** ou **Escalier**, puis placez-la et remportez immédiatement les PV correspondants. Cette récompense ne peut être obtenue qu'une seule fois par tour.

NOTE: Il est très peu probable qu'un Couloir soit achevé compte-tenu du nombre très important d'entrées.



RAPPEL : N'oubliez pas que votre Foyer compte comme une salle de Passage, et que vous gagnez une récompense si vous l'achevez.

◆ Salles de Repos

Les salles de Repos sont indispensables à Sa Majesté pour dormir, faire une petite sieste, se reposer et rêver à de futures constructions.

Récompense d'achèvement

- **Passez secrètement en revue 1 pile de tuiles Salle de votre choix (à l'exception des piles Escalier et Couloir), et sélectionnez 0, 1 ou 2 tuiles de cette pile. Placez-les face cachée dans l'ordre de votre choix sur le paquet de cartes Salle. Mélangez les tuiles restantes et replacez la pile de tuiles à sa place sur le plateau de score.**
- **Au début du tour suivant, s'il y a des espaces vides à attribuer dans le marché, l'Architecte en chef doit les remplir en priorité avec les tuiles placées sur le dessus du paquet de cartes Salle.**
- **Si vous obtenez la récompense d'une salle de Repos au dernier tour de jeu, placez alors les tuiles Salle choisies face visible sur le dessus de la défausse. Ces salles ne seront pas placées dans le marché, mais cette action peut vous servir à épuiser une pile et vous permettre ainsi de marquer 2 PV par salle de la surface correspondante à la fin de la partie.**



◆ Salles Utilitaires

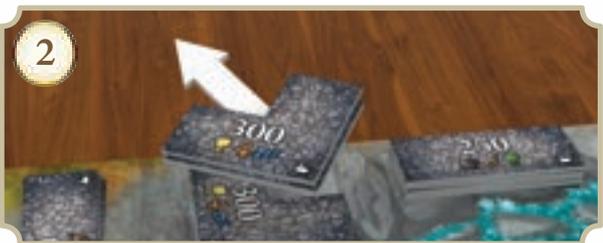
Sa Majesté a besoin d'espaces pour bricoler, se laver, et aussi d'endroits pour satisfaire à des obligations qui n'ont pas lieu d'être mentionnées ici.

Récompense d'achèvement

- **Piochez 2 cartes du paquet de cartes Bonus. Gardez-en une et remettez l'autre sous le paquet.**

BON À SAVOIR : Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Bonus que vous pouvez détenir.

Exemple :



Maximilian place le Cabinet lilas à côté du Coin sieste pour l'achever. Il peut alors choisir secrètement jusqu'à 2 tuiles de n'importe quelle pile, et les placer sur le paquet de cartes Salle.

Il remarque que la pile de salles 300  est presque vide, et qu'il a beaucoup de salles de cette surface dans son château. Épuiser cette pile lui permettrait de gagner 2 PV pour chacune de ses salles 300 . Il sélectionne donc 2 salles de cette pile pour tenter de gagner ce bonus.



◆ Salles de Vie

Dans les salles de Vie, le Roi aime se relaxer et prendre le temps d'apprécier les attributs discrets de la royauté, tels que les somptueuses tapisseries murales ou le mobilier doré à l'or fin.

Récompense d'achèvement

- Marquez de nouveau les PV de cette salle comme si vous veniez de la placer. Cela inclut les PV de la salle et les bonus de connexion.



Exemple :



En plaçant et achevant la Salle d'audience qui lui rapporte immédiatement des PV, Marie a en même temps achevé sa Galerie des Glaces, ce qui lui permet de marquer à nouveau les PV de cette salle comme récompense d'achèvement.

Elle gagne 3 PV pour la Galerie elle-même, plus 2 PV par salle de Passage qui y sont connectées (le Couloir et le Foyer). Elle marque donc un total de 7 PV pour sa Galerie des Glaces, qui lui en avait déjà rapporté précédemment.

◆ Salles d'Extérieur

La magnificence du château du Roi ne se mesure pas seulement à la richesse de ses salles, mais également à la splendeur des jardins qui l'entourent.

Règles spéciales

- Le Roi aime profiter d'une vue dégagée, c'est pourquoi aucune salle ne peut obstruer le bord cloturé d'une salle d'Extérieur. Aucune salle ne peut être placée adjacente à ce bord, et vous devez placer les salles d'Extérieur de manière à ce que ce bord ne soit adjacent à aucune autre salle.

BON À SAVOIR : Le contact avec le mur en pierre aux coins du bord cloturé d'une salle d'Extérieur ne compte pas comme un contact avec la clotûre elle-même, donc un tel contact est autorisé.

Récompense d'achèvement

- Prenez 10000 en pièces de la réserve.



◆ Salles d'Alimentation

Le Roi doit se restaurer. Et se régaler dans un décor luxueux, autant que possible.

Récompense d'achèvement

- Rejouez immédiatement.
- Jouez votre tour supplémentaire avant de passer la main à l'architecte suivant. Vous pouvez utiliser ce tour pour **passer et gagner 5000** ou pour **acheter une salle** (y compris un Couloir ou un Escalier). Tout paiement va à l'Architecte en chef (ou à la réserve si c'est vous).

BON À SAVOIR : Si vous achevez plusieurs salles d'Alimentation durant votre tour, vous pouvez jouer 1 tour supplémentaire pour chacune d'elles. Chaque tour supplémentaire compte comme un nouveau tour pour les effets mentionnant « une fois par tour », y compris pour la récompense d'achèvement des salles de Passage (voir salles de Passage).



◆ Salles de Sous-Sol

Ce sont des salles dans lesquelles le Roi n'invite généralement pas ses invités, sauf lorsque cela s'avère... nécessaire.

Règles spéciales

- Les salles de Sous-Sol peuvent **uniquement** être connectées à l'extrémité sombre d'une tuile Escalier, à d'autres salles de Sous-Sol ou à un Couloir souterrain.
- Toutes les salles de Sous-Sol donnent des PV pour le type de salle indiqué. Si vous avez déjà une salle de Sous-Sol, vous remportez son bonus à chaque fois que vous placez une nouvelle salle de l'un des types indiqués. Lorsque vous placez une salle de Sous-Sol rapportant des PV pour les salles de Sous-Sol, elle compte aussi elle-même.

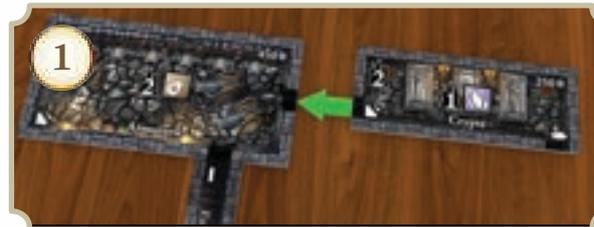
RAPPEL : Étant donné que vous devez être autorisé par les règles à placer une tuile pour pouvoir l'acheter, vous ne pouvez donc pas acheter une salle de Sous-Sol si vous ne disposez pas déjà d'au moins 1 tuile Escalier.

Récompense d'achèvement

- Pour chaque **paire** de salles de Sous-Sol achevées, gagnez une récompense au choix parmi les 7 autres récompenses d'achèvement. Si vous optez pour la récompense de la salle de Vie, vous récupérez à nouveau le total de PV de la salle de Sous-Sol que vous venez d'achever.



Exemple :



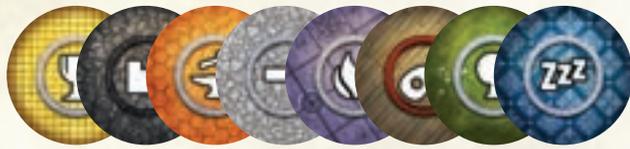
Otto place une Crypte connectée à son Armurerie. Cela lui permet d'achever l'Armurerie, mais il ne gagne pas de récompense d'achèvement, puisque cette récompense n'est déclenchée que pour une paire de salles de Sous-Sol achevées (donc au moment de l'achèvement d'une 2^{ème} salle de Sous-Sol).

Au tour suivant, Otto place un Couloir souterrain pour achever la Crypte. Il a maintenant 2 salles de Sous-Sol achevées, et peut donc gagner la récompense de son choix. Il opte pour celle de la salle d'Alimentation, qui lui permet de rejouer immédiatement.

Liste des faveurs du Roi

Nombre de salles de chaque type

Comparez le nombre de salles du type indiqué dans chaque château.



Surface totale des salles de chaque type

Comparez la somme des surfaces des salles du type indiqué dans chaque château.



Pour obtenir son score, *Sophie-Charlotte* ajoute les surfaces de toutes ses salles de Vie. Le boudoir fait 150 \square et la salle du Trône fait 600 \square , ce qui fait un total de 750 \square .



Petites salles

Comparez le nombre de salles 100 à 300 \square dans chaque château (hors Foyers ou Couloirs).



Grandes salles

Comparez le nombre de salles 350 à 600 \square dans chaque château.



Salles carrées

Comparez le nombre de salles (100 \square et 400 \square) dans chaque château.



Salles rondes

Comparez le nombre de salles rondes (150 \square et 500 \square) dans chaque château.



Salles achevées

Comparez le nombre de salles dont toutes les entrées sont connectées à d'autres entrées dans chaque château. Si cette faveur est révélée après la faveur Salles inachevées, défaussez-la et révélez-en une autre à la place.



Entrées externes

Comparez le nombre d'entrées externes de chaque château (entrées de salles de Passage non incluses). Une entrée externe est une entrée ouverte sur un bord extérieur du château (elle n'est pas à l'intérieur d'une zone qui est entièrement entourée de tuiles).



Salles inachevées

Comparez le nombre de salles avec au moins 1 entrée non connectée à une autre salle (cela peut être une entrée non connectée, ou bien une entrée bloquée par un mur). Si cette faveur est révélée après la faveur Salles achevées, défaussez-la et révélez-en une autre à la place.



Argent restant

Comparez la valeur totale des pièces dont chaque architecte dispose à la fin de la partie.

ASTUCE : Une fois que vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez choisir de retirer certaines faveurs du jeu pour varier vos parties.

Liste des cartes Bonus



Bonus surfaces de salles

Marquez 8 PV si vous disposez d'au moins une salle de chacune des 10 surfaces différentes dans votre château. Le fait d'avoir plus d'1 salle de chaque surface ne rapporte pas de PV supplémentaires.



Bonus salles achevées

Marquez 1 PV par paire de salles achevées dans votre château.



Bonus entrées externes

Marquez 1 PV par paire d'entrées externes dans votre château (entrées de salles de Passage non incluses). Une entrée externe est une entrée ouverte sur un bord extérieur de votre château.



Bonus types de salles

Marquez 7 PV si vous disposez des 8 différents types de salles dans votre château.



Bonus salles carrées

Marquez 1 PV pour chaque salle carrée (100  et 400 ) dans votre château.



Bonus type de salle

Marquez des PV en fonction du nombre de salles du type indiqué dans votre château.

8 cartes Bonus type de salle différentes



Bonus Couloirs

Marquez 1 PV pour chaque Couloir et Couloir souterrain dans votre château.



Bonus salles rondes

Marquez 1 PV pour chaque salle carrée (150  et 500 ) dans votre château.



Bonus surface de salle

Marquez des PV en fonction du nombre de salles de la surface indiquée dans votre château.

10 cartes Bonus surface de salle différentes



Bonus Escaliers

Marquez 2 PV pour chaque escalier dans votre château.



Bonus argent restant

Marquez 1 PV par tranche de 5000 en pièces restantes à la fin de la partie. Cette récompense est additionnée à celle de 1 PV par tranche de 10000 que vous recevez normalement à la fin de la partie.

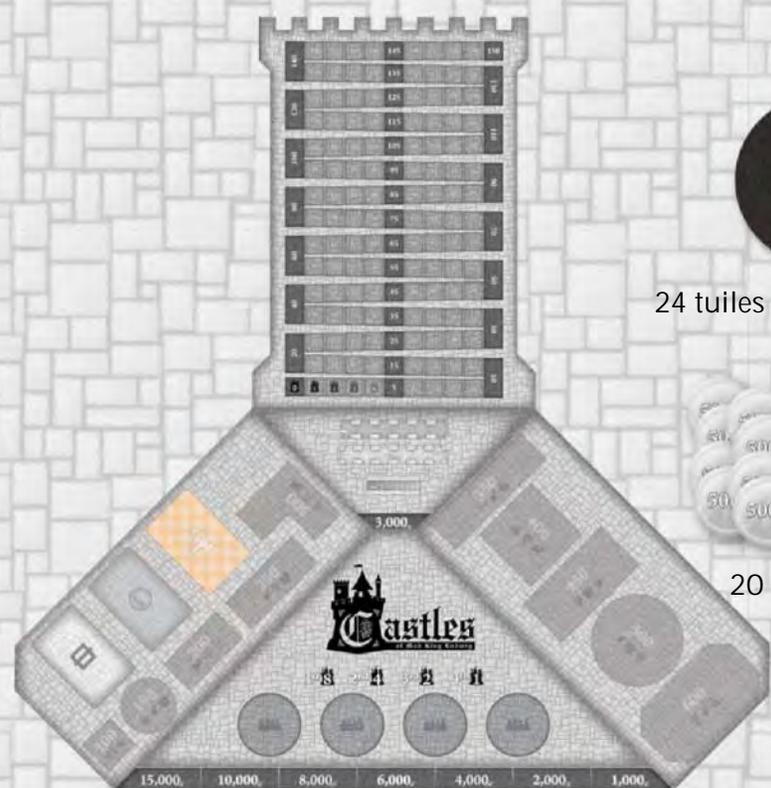
ASTUCE : Une fois que vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez choisir de retirer certaines cartes Bonus du jeu pour varier vos parties.

Castles

of Mad King Ludwig

Castles of Mad King Ludwig (Les Châteaux du Roi Ludwig le fou) est un jeu de placement de tuiles où chaque joueur, soumis au caprices du Roi fou, tente de construire un magnifique château. Les joueurs jouent les entrepreneurs, cherchant les meilleures offres de salles tout en vendant leurs services aux autres joueurs. À chaque placement de salles dans leurs châteaux, les joueurs marquent des points. Le joueur ayant le plus de points en fin de partie gagne !

Matériel



1 plateau recto-verso de contrat, 2 plateaux salles
1 plateau corridors et 1 tour de score



24 tuiles faveur du roi



1 pion
Maître bâtisseur



6 tuiles escaliers



9 tuiles recto-verso
couloir / couloir de sous-sol



20 pièces de 5000



76 pièces de 1000



6 tuiles salle 500



6 tuiles salle 600



50 cartes salle



27 cartes bonus



9 tuiles
salle 150



9 tuiles
salle 300



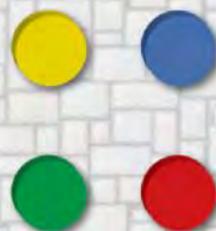
6 tuiles
salle 400



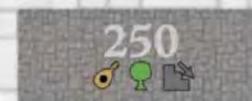
4 aides de jeu



4 tuiles foyer



4 marqueurs de score



9 tuiles
salle 250



6 tuiles
salle 350



6 tuiles
salle 450



9 tuiles
salle 100



9 tuiles
salle 200

Préparation

1 Placer le plateau des contrats au centre de la table. Pour 4 joueurs utilisez le côté avec les 4 cercles de faveurs, pour 2-3 joueurs utilisez l'autre côté. Placez les autres plateaux autour: à gauche, le plateau avec les salles 100 à 300; à droite le plateau avec les salles 350 à 600; au dessus, le plateau des corridors.

2 Mélangez les cartes salles, 22, 33 ou 44 pour 2, 3 ou 4 joueurs. Placez les faces cachées sur l'emplacement (les cartes inutilisées sont remises dans la boîte).

3 Mélangez et placez les cartes bonus faces cachées.

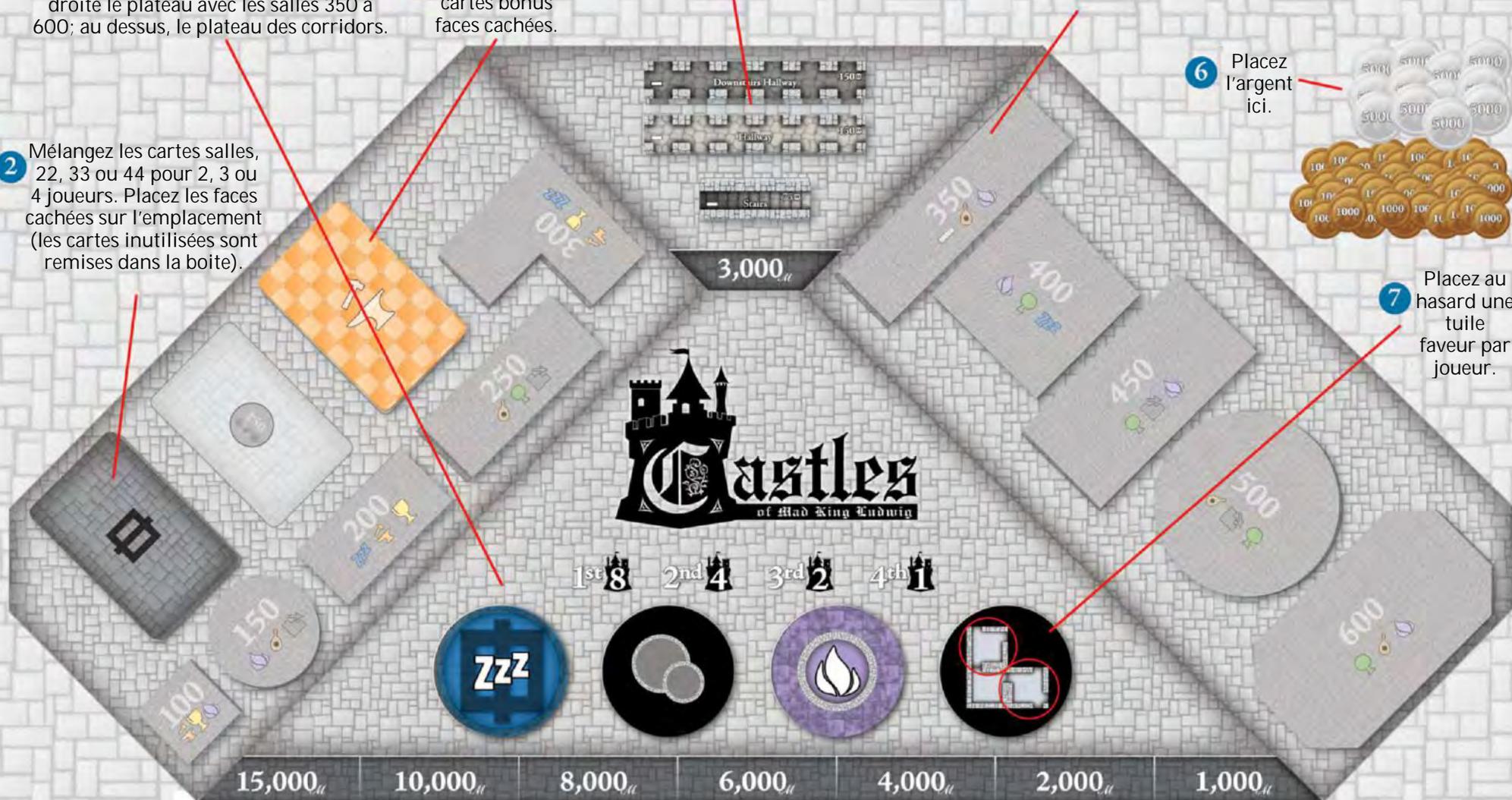
4 Placez les couloirs et les escaliers sur le plateau des corridors. À 3 joueurs, retirez 1 escalier et 2 couloirs. À 2 joueurs, retirez 2 escaliers et 4 couloirs.

5 Pour chaque taille de salles, formez une pile, mélangez les et placez les sur les emplacements correspondant faces cachées. À 3 joueurs, retirez 1 tuile de chaque paquet de grandes salles (350 à 600) et 2 tuiles de chaque paquet de petites salles (100 à 300). À 2 joueurs, retirez 2 tuiles de chaque paquet de grandes salles et 4 tuiles de chaque paquet de petites salles. Les tuiles retirées sont remises dans la boîte.

6 Placez l'argent ici.

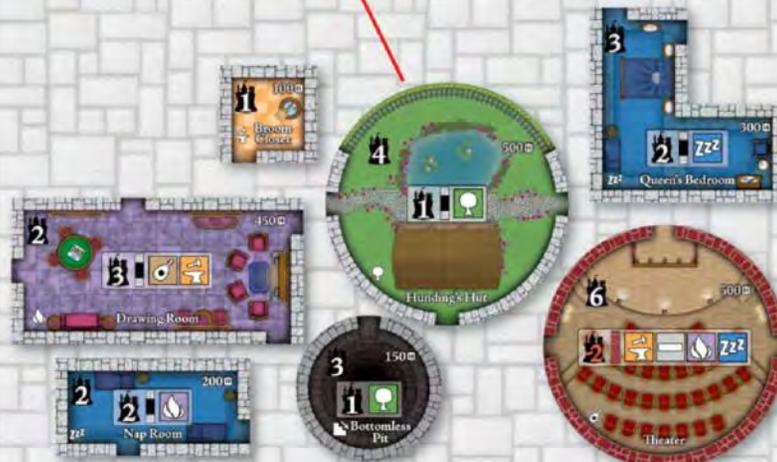
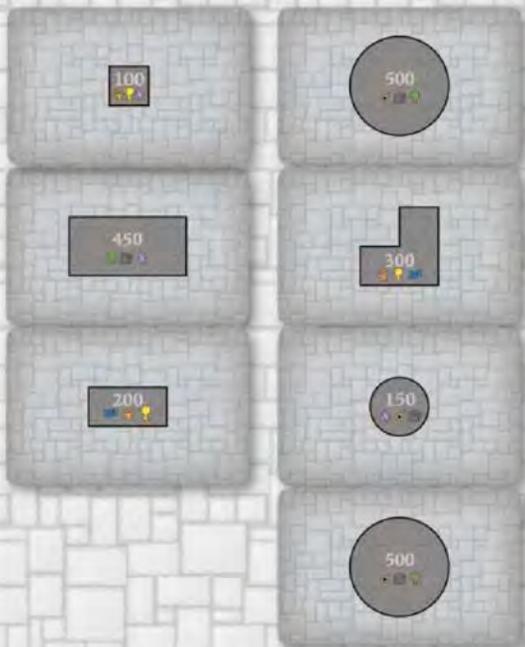


7 Placez au hasard une tuile faveur par joueur.

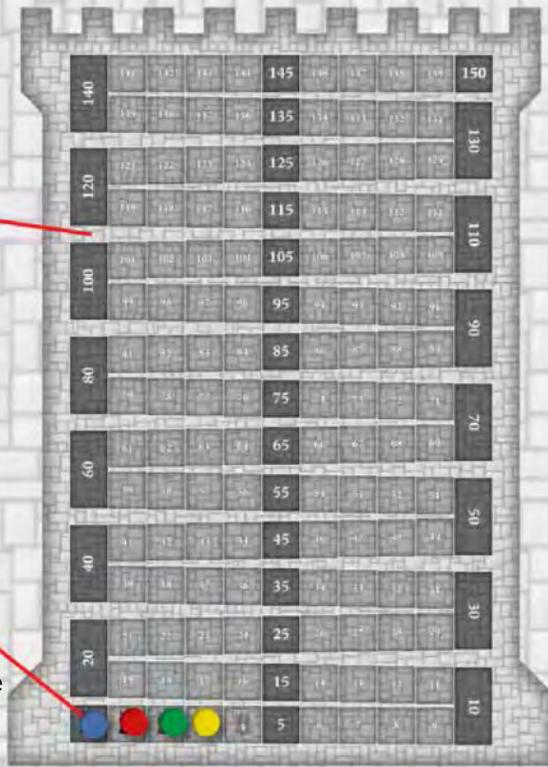


9 Selon le nombre de joueurs 2/3/4, piochez 5/6/7 cartes salles et révélez les tuiles salles correspondantes. Les cartes salles sont placées sur la défausse.

8 Choisissez un joueur, donnez lui le pion de Maître bâtisseur.

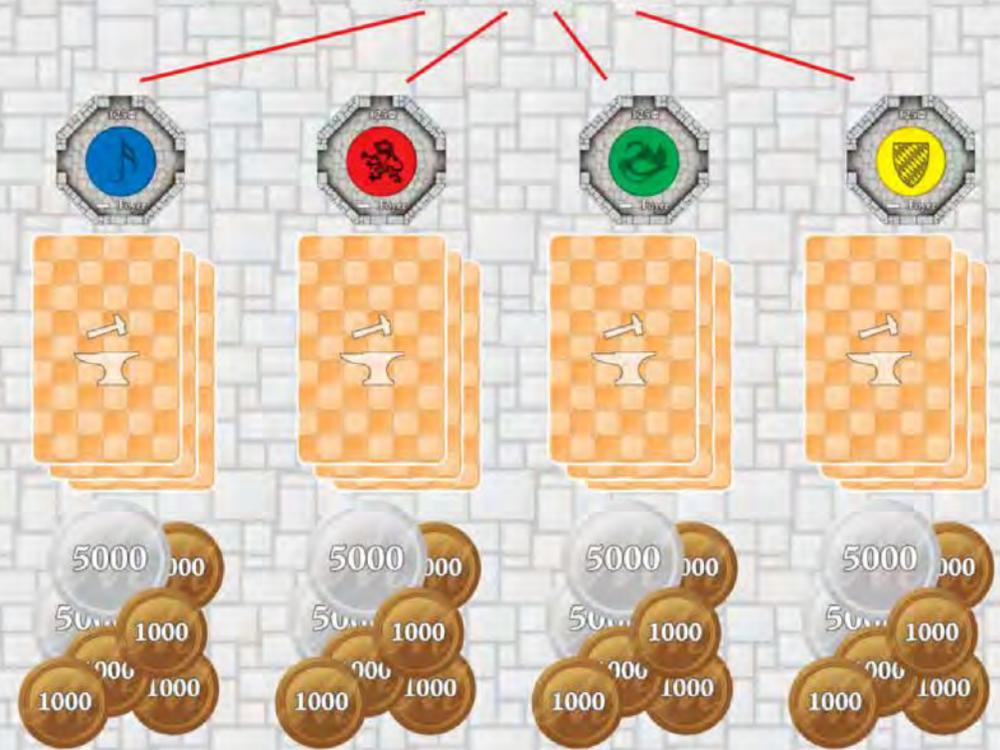


10
Placez la tour des scores afin qu'elle soit visible de tous.



11
Placez le marqueur de score du Maître bâtisseur sur la case 0 de la tour. Puis placez sur les cases suivantes les marqueurs des autres joueurs (dans l'ordre des aiguilles d'une montre).

12 Donnez à chaque joueur un foyer, 3 cartes bonus et 15000 Marks. Puis, en commençant par le Maître bâtisseur et dans l'ordre du tour, chaque joueur remet 1 carte bonus sous la pile.



À chaque tour

Le Maître bâtisseur pioche autant de cartes salles que d'espaces libres (si il y en a) du plateau des contrats, prend les tuiles salles correspondantes et les place où il veut dans les emplacements vides (l'emplacement 2000 n'est pas utilisé dans une partie à 2 joueurs). Il peut déplacer toutes les salles sous n'importe quel prix (pas seulement les nouvelles), mais il ne peut y avoir qu'une salle par prix. Si aucune nouvelle salle n'a été ajoutée, le joueur peut toutes les réorganiser. Lors de la pioche, si une carte salle indique une pile de tuiles salles vide, le Maître bâtisseur en pioche une nouvelle.

En commençant par le joueur à gauche du Maître bâtisseur, chaque joueur choisit une salle, un couloir ou un escalier et paye au Maître bâtisseur le coût indiqué au-dessus de cette salle (ou 3000 pour un couloir ou un escalier) pour acheter la salle. Si un joueur passe, il reçoit 5000 de la banque et le Maître bâtisseur ne perçoit rien. Quand c'est au tour du Maître bâtisseur, soit il paye à la banque le prix pour la tuile salle qu'il choisit, soit il passe et reçoit 5000 de la banque. La banque place 1000 sur les salles non achetées du plateau des contrats (en plus de l'argent pouvant déjà y être). La totalité de l'argent placé sur une tuile est gardé par le joueur l'achetant et peut être utilisé pour acheter cette tuile. Les salles achetées sont placées dans les châteaux des joueurs et les points sont décomptés. Le pion Maître bâtisseur est passé au joueur de gauche.

Règles de placement des salles

1. Au moins une entrée de la nouvelle salle doit être alignée avec une entrée d'une pièce du château.
2. Les tuiles ne peuvent pas se chevaucher.
3. Les salles peuvent être tournées dans n'importe quel sens à 90° près (les salles rondes ont des entrées à 90°).
4. Vous pouvez aligner des entrées avec des murs si la règle #1 est respectée.
5. Votre château doit toujours disposer d'une entrée externe (pas une entrée sans issue).
6. Les salles et les couloirs du sous-sol ne peuvent être connectés aux salles de l'étage qu'avec des escaliers. Les salles du sous-sol et de l'étage peuvent être adjacentes (murs qui se touchent) mais les entrées des salles ou couloirs du sous-sol ne peuvent pas être connectées aux autres salles. Pour plus de détails, voir la section salles du sous-sol page 4.
7. Aucune salle ne peut être adjacente à une clôture de Jardin. Pour plus de détails, voir la section jardin page 4.
8. Vous ne pouvez pas acheter une salle si vous ne pouvez pas la placer.

Toutes les salles dans ce château sont correctement posées.



Icônes

Au centre de la plupart des salles, il y a un nombre dans une icône de château et à côté plusieurs icônes de types de salles. Ce nombre peut être séparé par un mur, une entrée ou rien du tout.



Les salles d'activité ont des points de pénalité pour certaines salles qui sont adjacentes à leur mur de briques rouges. Pour plus de détails, voir la section salles d'activité page 4.



Beaucoup de salles donnent des points de victoires si leurs entrées sont connectées à certaines salles.



Les salles du sous-sol donnent des points de victoire en fonction de certaines salles présentes dans le château. Pour plus de détails, voir la section salles de sous-sol page 4.

Décompte lors du placement d'une salle

1. Marquez les points indiqués dans l'icône château dans le coin supérieur gauche.
2. Ajoutez ou retirez les points liés aux icônes au centre de la salle.
3. Pour chaque salle connectée, ajoutez les points si les icônes correspondent.
4. Pour chaque salle d'activité adjacente, retirez les points si les icônes correspondent.
5. Pour chaque salle du sous-sol, ajoutez les points si les icônes correspondent.
6. Si une ou des salles sont achevées (toutes les entrées connectées à d'autres entrées), recevez la récompense liée à l'achèvement du type de salle.

Fin du jeu

La partie s'arrête à la fin du tour où la pile des cartes salles est vidée. Si il reste des espaces vides, le Maître bâtisseur mélange toutes les cartes salles et complète en tirant le nombre de cartes salles nécessaire. Il s'assure ainsi que le dernier tour possède suffisamment de salles.

Après le dernier tour, le décompte des points en fonction des tuiles faveurs est effectué pour les joueurs qui répondent aux critères (voir faveurs du roi plus loin). Chaque joueur reçoit 2 points pour chaque salle de son château venant d'une pile qui a été vidée (piles de salles, de couloirs et d'escaliers, même si il reste des salles de ces piles en bas du plateau des contrats). Enfin, chaque joueur dans l'ordre du tour (en commençant par le Maître bâtisseur et dans le sens des aiguilles d'une montre) montre et décompte ses cartes bonus. Les joueurs reçoivent aussi 1 point par tranche de 10000. Le joueur avec le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand château l'emporte (calcul de la surface totale du château indiquée dans le coin supérieur droit de chaque tuile).

Type de salles et achèvement

Chaque type de salle achevée donne une récompense différente. Une salle achevée est une salle avec toutes ses entrées connectées. Si dans un même tour, plusieurs salles sont achevées, vous décidez de l'ordre des récompenses. Si une entrée de salle est contre un mur, alors elle ne peut pas être achevée.

Salons

Dans les salons, le Roi peut se détendre et profiter des plaisirs royaux, comme des luxueuses tentures et des meubles enluminés d'or.

Récompense: décomptez de nouveaux les points de cette salle (point en haut à gauche et les points bonus du centre de la salle).



Salles d'activité

Le Roi a besoin d'activités, mais il aime aussi la tranquillité quand il n'est pas dans ces salles. Des pénalités sont décomptées lorsque des salles d'activités sont adjacentes à certains types de salles. Adjacent signifie qu'un mur ou une entrée d'une autre salle touche le mur d'une salle d'activités, pas uniquement une entrée. Les salles se touchant pas leurs coins ne sont pas adjacentes.

Récompense: marquez 5 points.



Chambres

Les chambres sont l'endroit parfait pour que sa Majesté puisse dormir, faire la sieste, se relaxer et rêver à ses prochaines constructions.

Récompense: regardez le contenu d'une pile de salles et placez 0, 1 ou 2 tuiles, face cachée, sur la pioche des cartes salles. La pile de salles est mélangée et replacée. Les tuiles au dessus de la pioche seront piochées au début du tour suivant avant les cartes salles.

Si une récompense Chambre a lieu au dernier tour, alors que la pioche des cartes salles est vide, le joueur sélectionne tout de même si il le souhaite des tuiles d'une pile. Cela ne rallongera pas la partie, ces tuiles ne seront pas mises en jeu, mais de cette façon une pile salle aura peut être été vidée.

Jardins

Le château du Roi n'existe pas qu'à travers les salles intérieurs, mais aussi par ses jardins l'entourant. Le Roi aime la vue et donc aucun jardin ne peut avoir de salles adjacentes à sa clôture en haut de la tuile. Aucune salle ne peut donc être placée contre cette clôture. Et un jardin ne peut pas être placée si sa clôture touche une autre salle. Récompense: 10000 de la banque.



Salles de service

Sa Majesté a besoin d'espace pour bricoler, de lieux à nettoyer et d'espace pour prendre soin de choses que nous préférons ne pas mentionner.

Récompense: piochez 2 cartes bonus, gardez en une et remettez l'autre sous la pioche face cachée.



Cuisines

Le Roi doit manger. Et si possible manger dans le luxe.

Récompense: Jouer immédiatement un autre tour (achetez et placez une autre salle, couloir ou escalier ou prenez 5000). Ce tour supplémentaire est effectué avant le tour du joueur suivant.



Corridors

Les couloirs (ordinaires et de sous-sol), les escaliers, votre foyer et de grandes salles relie le château du Roi.



Pour plus de flexibilité, les salles et les couloirs ont plusieurs entrées. Les escaliers permettent d'aller au sous-sol. Pour placer un escalier, connectez le côté clair à l'entrée d'une salle de l'étage principal. Deux escaliers ne peuvent pas être connectés l'un à l'autre.

Les couloirs ont 2 faces: un côté étage, un côté sous-sol qu'il faut respecter. Les couloirs d'étage et de sous-sol ne peuvent pas avoir d'entrées adjacentes, et sont considérés comme des corridors.

Les couloirs, les escaliers et les foyers ne comptent ni comme taille unique pour la carte bonus « taille unique », ni comme petite salle pour la faveur « petite salle ».

Récompense: prenez gratuitement un couloir ou un escalier et placez le immédiatement. Cette récompense n'est possible qu'une fois par tour. Pendant un tour supplémentaire lié à la récompense d'une cuisine, un corridor supplémentaire peut être pris si un autre corridor est achevé.

Salles du sous-sol

Il n'invite jamais vraiment ses hôtes à voir ces salles, mais quelque fois il pourrait les y emmener. Pour construire au sous-sol, vous devez d'abord construire un escalier à partir de n'importe quelle entrée en allant en bas (côté sombre à la fin des escaliers). Vous pouvez placer une salle de sous-sol ou un couloir de sous-sol à l'extrémité sombre d'un escalier. Toutes les salles connectées au sous-sol doivent être des salles de sous-sol. Les salles ou couloir de sous-sol peuvent être adjacents aux salles ou couloirs de l'étage mais aucune entrées ne peuvent être connectées.



Toutes les salles de sous-sol ont au centre une icône « Chacune de vos ». Quand une salle de sous-sol est placée, marquez les points pour chacune de vos pièces du type indiqué. Pour les bonus liés aux sous-sol, comptez la salle sous-sol nouvellement placée. Cette icône est aussi active pour les futures salles jouées et donc les points devront être marqués.

Récompense: pour chaque paire de salles de sous-sol achevées, le joueur prend une récompense de son choix parmi les 7 récompenses citées précédemment. Pour la récompense liée aux Salons (recomptez les points de la salle achevée), le joueur score à nouveau la salle de sous-sol venant d'être achevée (si une ou plusieurs salles sous-sol ont été complétées ensemble, le joueur choisit la salle qu'il recompte).

Faveurs du Roi

Les faveurs du Roi sont comptées en fin de partie de la façon suivante:
1ère place: 8 points, 2ème place: 4 points, 3ème place: 2 points, 4ème place: 1 point

Afin de marquer des points pour une faveur, vous devez posséder au moins un des éléments de la faveur (pour la surface ou le nombre de salle, vous devez avoir au moins 1 salle de ce type). Pour une faveur, si plusieurs joueurs sont à égalité, ils marquent la somme des points pour les places prises divisée par le nombre de joueurs à égalité (arrondie à l'inférieur).

Par exemple, si les joueurs jaune et rouge sont à égalité pour la première place d'une faveur, ils marquent chacun 6 points (la 1ère place 8 points, la 2ème 4 points, le tout divisé par 2, ce qui fait 6). Le joueur vert à la troisième place reçoit 2 points et le joueur bleu qui n'a rien pour cette faveur reçoit 0.



Chaque faveur salles correspond au nombre de salles du type indiqué que vous possédez dans votre château.



La faveur argent correspond à l'argent que vous possédez en fin de partie (y compris l'argent utilisé par tranche de 10000 pour 1 point)



Chaque faveur surface correspond à la somme des surfaces (coin supérieur droit) des salles du type indiqué que vous possédez dans votre château.



La faveur entrées extérieures correspond au nombre d'entrées extérieures de votre château (excepté les corridors). Une entrée extérieure est une entrée menant à l'extérieur de votre château (pas une entrée menant à une zone fermée)



La faveur salles achevées correspond au nombre de salles achevées de votre château. Une salle achevée est une salle ou toutes les entrées sont connectées à d'autres salles. Retirez cette faveur et tirez en une autre si elle apparaît dans les faveurs à droite de la faveur « salles inachevées ».



La faveur salles inachevées correspond au nombre de salles inachevées de votre château. Une salle inachevée est une salle ou au moins une entrée n'est pas connectée à une autre salle. Retirez cette faveur et tirez en une autre si elle apparaît dans les faveurs à droite de la faveur « salles achevées ».



La faveur salles circulaires correspond au nombre de salles circulaires de votre château (salles de surface 150 et 500).



La faveur salles carrées correspond au nombre de salles carrées de votre château (salles de surface 100 et 400).



La faveur petites salles correspond au nombre de petites salles de votre château (salles de surface 100 à 300, foyer non inclus).



La faveur grandes salles correspond au nombre de grandes salles de votre château (salles de surface 350 à 600).

Cartes Bonus

Quand un joueur achève une salle de service, il pioche 2 cartes bonus, en garde une et remplace l'autre face cachée sous la pile. Chaque carte est décomptée à la fin de la partie selon les caractéristiques de la carte.



La carte bonus taille unique donne 8 points si votre château contient au moins 1 salle de chaque taille de salle (100 à 600). En avoir une de plus de chaque taille n'apporte pas de points supplémentaires.



La carte bonus type unique donne 7 points si votre château contient les 8 types de salles différentes.



La carte bonus couloirs donne 1 point pour chaque couloir ou couloir de sous-sol de votre château.



La carte bonus escaliers donne 2 points par escaliers de votre château.



La carte bonus entrées extérieures donne 1 point par paire d'entrées extérieures de votre château (sans les entrées des corridors). Une entrée extérieure est une entrée menant à l'extérieur de votre château (pas une entrée menant à une zone fermée).



La carte bonus salles achevées donne 1 point par paire de salles achevées de votre château. Une salle achevée est une salle dont toutes les entrées sont connectées à d'autres salles.



La carte bonus salles carrées donne 1 point pour chacune de vos salles carrées (100 ou 400).



La carte bonus salles circulaires donne 1 point pour chacune de vos salles circulaires (150 ou 500).



La carte bonus argent donne 1 point par tranche de 5000 que vous possédez à la fin du jeu (c'est en plus des 1 point par tranche de 10000).



Les cartes bonus salle donne le nombre de points indiqué par salle du type correspondant.



Les cartes bonus surface donne le nombre de points indiqué par salle de la surface correspondante.

Jeu en solitaire

Initialisé le jeu comme pour 3 joueurs en utilisant le côté 2-3 joueurs du plateau contrat, mais ne piochez pas de cartes salles et n'utilisez aucune faveurs. Prenez 2 cartes bonus et un foyer de la couleur de votre choix. Placez votre marqueur de score sur le « 0 ».

À chaque tour, piochez 3 cartes salles et placez les tuiles salles dans l'ordre pioché sur les emplacements 2000, 4000 et 6000 (vous ne choisissez pas la position). C'est votre choix de salle pour ce tour. À la fin du tour, retirez les tuiles salles non achetées et rangez les dans la boîte. Si dans un tour vous prenez 5000 au lieu de placer une salle, ou si vous construisez un couloir ou un corridor, vous retirez quand même les tuiles.

Jouez la partie comme d'habitude, tout l'argent que vous payez va à la banque.

Scores: <50: Bouffon, 51-70: Serviteur de sa Royale Majesté, 71-85: Duc de la construction de châteaux, 86-100: Suprême prince régent des palais, 101>: Roi de la construction de grands châteaux.

Testeurs

Beaucoup de personnes ont construit les châteaux de leurs rêves pour faire de « Castles of Mad King Ludwig » une réalité, je leur en suis reconnaissant, plus particulièrement Nicola Ally, Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Bender, Isabella Bender, Dave Clunie, Audrey Cueto, Eric Dalehite, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Jennifer Geske, Brett Hardin, Lucas Hedgren, Mike Heller, Jeremy Higdon, Shoana Hunt, Dan King, Larry Levy, Dean Lizardo, Jim McQuillan, Karen Miller, Michael Morrison, Nathan Morse, Jesse Mundis, John Palagyi, Aliza Panitz, Steve Samson, Barbara Shepard, Sir Shuffles-a-lot, James Nathan Spencer, Jim Stith, Max Stith, Nick Tannin, Monika vonTagen, Craig Vollmar, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Christopher Yu, Ryan Yu.

À propos du Roi Ludwig le fou

Le Roi Ludwig II monta sur le trône de Bavière en 1864, qui fût asservie par la Prusse 2 ans plus tard. Au lieu de s'occuper de questions d'état, Ludwig était fasciné par les châteaux médiévaux et lança la construction de 3 châteaux. Le plus célèbre Nesuchwanstein, un imposant château de « conte de fée », a inspiré les châteaux des parcs à thème de Disney à travers le monde.

Il dépensa toute sa fortune (plus de 30 millions de Marks) à la construction de ces châteaux et comme Ludwig lui-même, ils étaient à la fois excentriques et magnifiques. La plupart des salles spéciales construites pour ses châteaux sont disponibles dans le jeu, y compris l'incroyable grotte de Vénus, une caverne souterraine remplie d'eau où Ludwig pouvait regarder les Opéra de Wagner dans un environnement incroyable.

Finalement, les ministres bavarois démentirent Ludwig de ses fonctions et le déclarèrent fou en 1886. Exactement un jour après avoir été chassé du trône, le corps de Ludwig était retrouvé flottant dans un lac. À ce jour, la cause de sa mort est toujours contestée, mais les châteaux qu'il a construits furent l'héritage qu'il laissa, les touristes affluant chaque année pour les visiter.

À propos du développeur

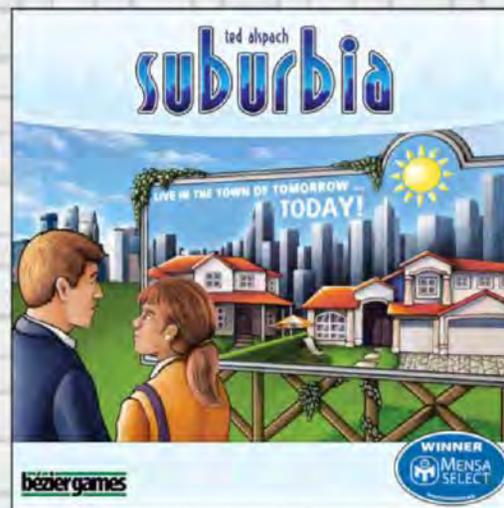
Dale Yu est impliqué dans le développement de jeux depuis 2001. Ses projets précédents comptent Dominion, Suburbia, et Subdivision. Il a aussi été impliqué dans le réglage d'Agricola pour le jeu en solo. Il a co-conçu quelques jeux (Gib Gas, Start Frei et Flizz&Miez), et aussi 2 extensions pour Agricola (Le X-Deck et le LegenDairy Deck). Depuis 2010, il a aussi été éditeur en chef du blog « Opinionated Gamers ». Quand il ne travaille pas sur des jeux, il est aussi médecin dans une ville universitaire du Midwest. Il vit avec sa femme (qui ne joue jamais) et ses deux garçons adolescents (qui servent constamment de testeurs).

À propos du créateur

Ted Alspach vit dans le Bourg tentaculaire du Château d'Alspach (dans le domaine d'Alspach) avec sa femme, deux enfants et deux chats quelque part en Californie du Nord. Il est le créateur de plusieurs autres jeux comme Suburbia, Ultimate Werewolf, One Night Ultimate Werewolf, Mutant Meeples, You Suck, Kniffel das Kartenspiel, Tie Breaker et Start Player.

About Bezier Games, Inc.

Bezier Games, Inc is the publisher of great family strategy games, including:



In *Suburbia*, you'll plan, build, and develop a small town into a major metropolis. Use hex-shaped building tiles to add residential, commercial, civic, and industrial areas, as well as special points of interest that provide benefits and take advantage of the resources of nearby towns. Your goal is to have your borough thrive and end up with a greater population than any of your opponents.

Suburbia is a tile-laying game in which each player tries to build up an economic engine and infrastructure that will be initially self-sufficient, and eventually become both profitable and encourage population growth. As your town grows, you'll modify both your income and your reputation. As your income increases, you'll have more

cash on hand to purchase better and more valuable buildings, such as an international airport or a high rise office building. As your reputation increases, you'll gain more and more population (and the winner at the end of the game is the player with the largest population).

During each game, players compete for several unique goals that offer an additional population boost – and the buildings available in each game vary, so you'll never play the same game twice!



In *Subdivision*, develop a master-planned community in a large tract of land that has been annexed off by the local government. Use hex-shaped tiles to convert parcels into residential, luxury, commercial, civic, and industrial zones, and create lakes, parks, roads, sidewalks, and schools to improve your Subdivision.

Subdivision is a simultaneous-play tile-laying game in which each player is building their own community where the different areas work together harmoniously and efficiently. Through drafting and the roll of the Parcel die, players add Zone tiles to their Subdivision, activating other Zones and generating Improvements. Those Improvements provide money and points,

while slowly covering up as many parcels as possible. By the end of the game, each player will have created a unique, custom neighborhood with areas that interact with each other, hoping to out score the competition by having the best "Subdivision".

You can order these and other great games directly at www.beziergames.com.

Castles of Mad King Ludwig rules are copyright 2014 by Ted Alspach and Bezier Games, Inc. All rights reserved.

beziergames
www.beziergames.com

