



Комплектация



Подготовка к игре

1. Дайте каждому игроку Барбакан его цвета. Если вы играете с Барбаканами и Рвами, вам не нужны Гербовые Залы из базовой игры.
2. Дайте каждому игроку 3 различных потайных хода: малый, прямой и угловой.
3. Перемешайте и разложите тайлы помещений лицом вниз в соответствии с количеством игроков:

100–300 футов				
База	Секреты	Галереи	Рвы	
3	2	5	5	
4	3	7	7	
6	3	9	9	

350–600 футов			
База	Секреты	Лестницы	
2	2	4	
2	3	5	
3	3	6	

4. Положите тайлы рвов лицом вниз здесь.
5. Перемешайте новые тайлы «Капризов короля» с аналогичными тайлами из базовой игры, прежде чем выбрать и выложить их на поле контрактов.
6. Положите жетоны лебедей лицом вниз здесь.

Если вы играете с дополнением «Секреты», учитывайте правила базовой игры, внося описанные здесь изменения.

Если в нижнем правом углу только что перевёрнутого тайла помещения изображён лебедь, положите на него один жетон лебедя лицом вверх.

Если на тайле помещения есть два лебедя, выложите на этот тайл два жетона лебедей лицом вверх.

Какие тайны скрываются в полумраке замка короля Людвига? Десятки скрытых лебедей разбросаны по всем тридцати новым комнатам. Людвиг особенно любит этих Лебедей, ведь они обеспечивают его необходимой личностью или могут дать приличный бонус в конце игры. Окружающие и защищающие ваш замок новые Рвы делают каждую комнату в нём более ценной. У короля появились новые капризы, в том числе создание внутренних дворов. Наконец, потайные ходы улучшают соединения комнат и заглушают звук, который мог бы исходить из Помещений для Приемов.

Секреты

Дополнение «Секреты» состоит из 4-х частей и 4-х новых Капризов. Вы можете по-разному комбинировать дополнения с базовой игрой. Совмещая базовую игру с «Секретами», подготовьтесь к игре по правилам базовой игры «Замки безумного короля Людвига» и следуйте дополнительным инструкциям правил дополнения, указанным выше.

Барбаканы (Надвратные башни) и Рвы. Они ограничивают размеры вашего замка, но вместе с этим дают огромные бонусы за каждую комнату в замке.

Потайные ходы. Потайные ходы дают больше вариантов размещения комнат наряду с возможностью удвоения бонусов, предлагаемых за соседство с определенными комнатами, а также возможность присоединения соседних комнат без штрафов.

Новые Комнаты. 30 новых комнат сделают вашу игру более разнообразной. Новые тайлы комнат отмечены значками лебедей.

Лебедеи (используются в игре только с Новыми Комнатами). Когда вы покупаете комнаты со значками лебедей, вы получаете жетоны лебедей, которые могут быть обменяны на деньги в течение игры или принесут победные очки в конце игры.

Капризы. Три из них связаны с «Секретами»: благодарность за Рвы, за жетоны лебедей и за помещения без лебедей. Четвертый каприз короля – благодарность за Дворы – можно использовать и с базовой игрой.

Барбаканы и Рвы

Каждый игрок начинает игру с тайла Барбакана (Надвратной башни) вместо тайла Гербового Зала из базовой игры. Замок каждого игрока должен начинаться именно с тайла «Барбакан», даже если игроки не собираются строить Рвы в течение игры.

Вместо покупки помещения, 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 Барбаканом), уплатив 5000 марок. *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.



Когда этот Ров будет размещен, начислите 3 очка за сам Ров. Затем еще 5 очков за 5 помещений, имеющихся в этот момент в замке. После этого каждую размещенную комнату (кроме коридоров и Парковых Зон) будет принести одно дополнительное очко.

Вы можете строить помещения лишь внутри завершённого Рва, за исключением Парковых Зон, которые могут быть построены как внутри Рва, так и за его пределами. Имеющиеся ограждения Парковых Зон не могут соприкасаться с каменным краем Рва. Помещения не могут даже частично перекрывать тайлы Рвов или Барбаканов.



Парковая Зона пересекается с водой, поэтому не может быть размещена здесь.

Парковая Зона, которая пристраивается к подъёмному мосту Барбакана, считается присоединенной к Коридору. Барбакан считается незавершённым до момента присоединения Парковой Зоны к подъёмному мосту (и до присоединения комнат к другим входам в Барбакан). Комнаты за пределами Рва могут быть присоединены к комнатам внутри Рва только через подъёмный мост Барбакана.

Если вы завершили строительство Рва, соединив 3 секции Рва и стартовую секцию с Барбаканом, то получаете награду – возможность бесплатно построить 0 или 1 помещений из любой стопки тайлов помещений (нужную комнату можно выбрать, просмотрев выбранную стопку тайлов). Это помещение приносит очки так же, как если было бы куплено в обычном порядке. После этого перемешайте невыбранные комнаты и положите стопку тайлов лицом вниз на место.



Количество Рвов ограничено, и если стопка тайлов Рвов закончилась, это учитывается при подсчете очков за тайлы, стопки которых закончились. Ни один игрок не может купить более трёх секций Рва за игру. Тайлов Рвов 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 учитываются как помещения, соответствующие капризу короля «Благодарность за комнаты без лебедей», однако не учитываются при подсчете каприза «Благодарность за завершённые помещения». 1000 квадратных футов каждого рва учитываются при подсчёте общей площади ваших замков 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 малым, 1 прямым и 1 угловым Потайными ходами. Потайные ходы могут быть использованы для соединения любых двух комнат. Они позволяют располагать помещения так, как это нельзя было бы сделать без них, и обеспечивают возможность получения дополнительных очков. Потайные ходы имеют два входа, по одному с каждой стороны. Потайные ходы не могут быть присоединены к другим Потайным ходам и не могут быть построены, если оба их конца не совмещаются со входами в другие помещения.

Потайные ходы могут быть выложены в любой момент во время хода игрока, когда он размещает комнату (или берёт 5000 марок). С их помощью можно соединить напрямую две комнаты, которые не были смежными ранее, и *удвоить* очки за соединение с подходящим типом помещения. В свой ход можно разместить любое количество Потайных ходов, если они могут напрямую соединять размещенную комнату с другими комнатами. Если в ход игрока размещаются дополнительные помещения, Потайные ходы могут быть построены вместе с этим дополнительными комнатами.

Потайной ход не может быть использован для соединения двух комнат, которые уже соединены друг с другом через другие входы.



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 оно приносило бы штрафные очки, вы не получаете штраф (Потайные ходы приглушают звуки).

Когда подсчитывается награда за завершённое Жилое помещение (когда все его входы соединяются со входами в другие комнаты), комнаты, которые присоединены к Жилому помещению через Потайные ходы, подсчитываются повторно.



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

Потайные ходы *не* учитываются при подсчёте комнат для капризов короля «Благодарность за помещения без лебедей» и «Благодарность за завершённые помещения». Потайные ходы не учитываются при подсчёте общей площади замка в случае ничьей в конце игры.

Лебедеи

Когда на поле контрактов появляется комната со значком лебедея, возьмите жетон лебедея из казны короля и выложите его на это помещение лицом вверх (так, чтобы была видна его цветная сторона). Если помещение имеет два значка лебедея, разместите на нём два жетона лебедей лицом вверх. Когда игрок приобретает помещение с одним или двумя жетонами лебедей, он забирает эти жетоны и размещает их рядом со своим замком лицом вверх, так, чтобы другие игроки видели, какие жетоны лебедей он собрал.

Жетоны лебедей могут быть использованы следующим образом:

1) В свой ход обменяйте один любой жетон лебедея на 1000 марок, два любых жетона на 3000 марок, 3 любых жетона на 6000 марок, 4 любых жетона на 10000 марок, или 5 любых жетонов на 15000 марок. В свой ход вы не можете обменять более пяти жетонов лебедей. Проданные жетоны лебедей возвращаются в коробку и не больше не учитываются при подсчёте каприза короля «За жетоны лебедей», если этот каприз участвует в игре.

2) Каждый набор из *разных* жетонов лебедей 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. Лебедеи, которые приносят очки в конце игры, *учитываются* при подсчёте каприза короля «За жетоны лебедей», если этот каприз участвует в игре.

15+3+1=19



Капризы короля

В дополнении «Секреты» есть четыре новых каприза короля:



Благодарность за жетоны лебедей предполагает награду за количество жетонов лебедей (любого типа) в конце игры.



Благодарность за Дворы предполагает награду за количество Дворов в вашем замке. Двором считается замкнутая территория с хотя бы одним входом. Завершённый Ров создает по меньшей мере один Двор, если хотя бы одна дверь выходит в такой двор. Водная сторона секций с Барбаканом или Рвом не считаются стороной Двора.



Благодарность за комнаты без лебедей предполагает награду за количество помещений вашего замка, на которых нет значков лебедей, включая Коридоры, но не включая Потайные ходы.



Благодарность за Рвы предполагает награду за количество секций Рва в вашем замке (стартовая секция с Барбаканом тоже считается секцией Рва, так что даже если вы не строили дополнительных секций Рва, вы уже на последнем месте).

Соло-игра с «Секретами»

При соло-игре с дополнением «Секреты» в правилах ничего не меняется: вы можете покупать Рвы, размещать Потайные ходы и получать жетоны лебедей как и при обычной игре. Отличается лишь подсчет очков: меньше 60 – Шут, 61–80 – Прислужник короля, 81–95 – Герцог, 96–110 – Великий Герцог, больше 110 – Король.

О разработчике

Дале Ю (Dale Yu) стал разрабатывать игры в 2001 году. Среди его проектов такие, как Dominion, Suburbia и Subdivision, а также соло-версия Agricola. Он был со-дизайнером нескольких игр (Gib Gas, Star Frey, Flizz&Miez), а также двух дополнений к Agricola (X-Deck и Legen*Dairy Forest Deck). С 2010 года он является главным редактором блога OpinionatedGamers. Дейл работает врачом в университетском городке Мидвестерна. У него есть жена (которая никогда не играет в игры) и два сына-тинэйджера (которые поют и принимают участие в тестировании игр).

О дизайнере

Тед Олспач (Ted Alspach) живёт в растающем городе при замке Олспач (что располагается в поместье Олспач) с женой, двумя детьми, собакой и двумя кошками где-то в Северной Калифорнии. Тед является дизайнером нескольких игр: Suburbia, Ultimate Werewolf, One Night Ultimate Werewolf, Mutant Meeples, You Suck, Kniffel das Kratenspiel, TieBreaker и Start Player.

Шестеры игры

Многие игроки секретно помогали тестировать «Секреты», в их числе: Toni Alspach, Richard Bethany, Audrey Cueto, Charlie Davis, Randy Farmer, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Braeden Jackson, Mark Jackson, Chris Landon, Cyntia Landon, Shalise Landon, Dean Lizardo, Greg Schloesser, Ray Wisneski и Ryan Yu.



Права на правила игры «Замки безумного короля Людвиг: Секреты» зарегистрированы в 2015 г. на Теда Олспача и Bezier Games, Inc. Все права защищены.

Перевод на русский язык: Виктор Люра Усачев, 2017 г.