



Ted Alspach

# Castles

of Mad King Ludwig

EXTENSIONS



# Matériel

## ◆ Cygnes



## ◆ Décrets royaux



### Sommaire :

Matériel	Page 2
Mise en place	Page 4
Aperçu d'un tour de jeu	Page 7
5 architectes	Page 9
Tours	Page 10
Douves	Page 11
Passages Secrets	Page 15
Jetons Cygne	Page 17
Rénovations	Page 18
Décrets royaux	Page 23
Faveurs du Roi	Page 28
Cartes Bonus	Page 29
Rappels de jeu	Page 30

## ◆ 5<sup>ème</sup> architecte



## 325 Tours



8 tuiles Tour 325



5 cartes Salle

## Douves

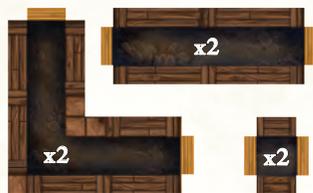


5 tuiles Barbacane



10 tuiles Douve

## x2 Passages Secrets



15 tuiles Passage Secret  
(5 de chaque taille)

## Rénovations



60 tuiles Rénovation  
(6 de chaque surface)



# Jouer avec les extensions

Cette boîte contient plusieurs extensions optionnelles pour *Castles of Mad King Ludwig*. Vous pouvez choisir de jouer avec n'importe quelle combinaison d'extensions (excepté dans une partie à 5 ou vous devez utiliser au minimum l'extension Tours).

Les 3 chapitres suivants (pages 4 à 9) présentent les modifications par rapport au jeu de base, en ce qui concerne la mise en place, le déroulement d'un tour et le décompte final des points, lorsqu'on ajoute les différentes extensions. Chaque modification est signalée par l'icône de l'extension concernée. Vous pouvez donc ignorer les modifications ayant pour icône des extensions que vous ne souhaitez pas utiliser.

## Première mise en place

La première fois que vous ajoutez des extensions à votre partie, mélangez toutes les nouvelles cartes Bonus, les faveurs du Roi et les tuiles Salle classiques avec les paquets correspondants du jeu de base.

La plupart de ces éléments peuvent être ajoutés au jeu de base sans modification de règles. Les cartes Bonus et les faveurs du Roi qui concernent une extension spécifique peuvent être défaussés et remplacés durant la partie si vous ne jouez pas avec l'extension concernée (voir pages 4 à 9).



# Mise en place des extensions

- 1 Placez le plateau de score à une extrémité de la table de jeu.

**NOTE :** lorsque vous jouez avec au moins une extension, utilisez la face correspondante du plateau de score (voir illustration ci-contre).

- 2 Mélangez le paquet de cartes Bonus et placez-le face cachée sur le plateau.
- 3a Formez une réserve de pièces accessible à tous, près du plateau.

**JETONS CYGNE** 3b : Placez les jetons Cygne face cachée dans le lac sur le plateau de score, et mélangez-les.

- 4a Mélangez les jetons Faveur du Roi face cachée. Piochez 1 jeton par joueur et placez ces jetons face visible sur le plateau. Remettez les jetons inutilisés dans la boîte du jeu.

**325 TOURS** 4b : Au lieu de remettre toutes les faveurs inutilisées dans la boîte, placez-en 24 en pile, face cachée, sur le plateau. Rangez le reste.

- 5 Mélangez les cartes Salle. Gardez 11 cartes par joueur pour constituer le paquet Salle, et placez ce paquet face cachée sur le plateau. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte du jeu.

**325 TOURS :** Avant de constituer le paquet Salle, mélangez les 5 cartes Salle Tour (325) avec les autres cartes Salle.

**RÉNOVATIONS :** Au lieu de garder 11 cartes par personne, gardez-en un nombre ajusté en fonction du nombre d'architectes :

ARCHITECTES	2	3	4	5
CARTES SALLE	17	23	29	35



- 6a 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.

**325 TOURS** 6b : Gardez le nombre de tuiles Tour correspondant au nombre de joueurs. Placez cette pile face cachée sur le plateau.

**DOUVES** 6c : Gardez le nombre de tuiles Douve correspondant au nombre de joueurs. Placez cette pile face cachée contre le bord droit du plateau.

**RÉNOVATIONS** 6d : Mélangez les piles de tuiles Rénovation de chaque surface, et placez-les dans leur compartiment à côté du plateau.

**325 NOTE :** Dans une partie à 5, vous devez utiliser l'extension Tours.

NOMBRE D'ARCHITECTES	2	3	4	5
GRANDES SALLES (350-600) et Escaliers	4	5	6	7
<b>325 TOURS</b> (325)	5	6	7	8
PETITES SALLES (100-300) et Couloirs	5	7	9	11
<b>DOUVES</b>	5	7	9	10



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)).

5 ARCHITECTES (7c) : Révélez 8 tuiles Salle et placez une 2<sup>ème</sup> tuile Salle sous 15000.

RENOVATIONS (7d) : Révélez une tuile Rénovation par carte Salle révélée, de la surface correspondante. Placez ces tuiles face visible à côté du marché. Les rénovations coûtant toutes le même prix, leur position les unes par rapport aux autres n'a pas d'importance. Il n'existe pas de tuile Rénovation pour les Tours.

NOTE (8) : La mise en place illustrée ici correspond à celle d'une partie à 5.

### MARCHÉ

NOMBRE D'ARCHITECTES	SALLES RÉVÉLÉES	MARCHÉ								PRIX INUTILISÉS	RÉNOVATIONS RÉVÉLÉES
		15000	10000	8000	6000	4000	2000	1000			
2	5	○	○	○	○	○	○	○	○	1000 ET 2000	5
3	6	○	○	○	○	○	○	○	○	1000	6
4	7	○	○	○	○	○	○	○	○	AUCUN	7
5	8	○	○	○	○	○	○	○	○	AUCUN	8



## ◆ Mise en place individuelle

- 1a Distribuez à chaque architecte une tuile Foyer et un pion Cygne de sa couleur, ainsi qu'une aide de jeu, et 15000 en pièces.

**DOUVES** 1b : Distribuez à chaque architecte une tuile Barbacane. Assemblez votre tuile Barbacane avec votre tuile Foyer, en choisissant dès maintenant la face à 3 ou 4 entrées. Si vous jouez avec la face à 3 entrées, vous pouvez la placer dans n'importe quelle orientation à 90°. Si aucune entrée n'est connectée au pont-levis, la Douve de ce château ne pourra jamais être complétée, car vous devez garder une entrée externe. La tuile Barbacane est obligatoire si vous jouez avec l'extension Douves.

**PASSAGES SECRETS** 1c : Distribuez à chaque architecte un lot de 3 tuiles Passage Secret (1 de chaque taille).

- 2 Choisissez au hasard l'Architecte en chef, et donnez-lui le jeton correspondant.
- 3 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 personne suivante à sa gauche sur le 2 et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait placé son pion Cygne.

**DÉCRETS ROYAUX** 4 : Mélangez le paquet Décrets Royaux et donnez-en + 2 à la personne située à **droite** de l'Architecte en chef. Elle choisit secrètement 1 décret à garder, puis passe les décrets restants à la personne située à sa **droite** (dans le sens **anti-horaire**). Continuez ainsi jusqu'à ce que **tout le monde** ait choisi un décret.

Il reste à l'**Architecte en chef** à choisir parmi les 3 derniers décrets. Il en prend 1 et remet les autres sous le paquet. Les architectes **rèvelent** alors simultanément leur décret et le placent face visible devant eux.

**ASTUCE** : Une fois que vous serez familiarisés avec l'extension Décrets Royaux, vous pourrez choisir de retirer certains décrets du jeu pour varier vos parties.

- 5 Distribuez à tous 3 cartes Bonus face cachée. Chaque architecte choisit 2 cartes à conserver, et remet la 3ème en dessous du paquet de cartes Bonus. Gardez secrètes vos cartes Bonus, même si vous pouvez les consulter à tout moment.
- 6 L'Architecte en chef démarre le **premier tour** en réarrangeant les tuiles Salle du marché.

# Aperçu d'un tour de jeu avec les extensions

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).

 **RÉNOVATIONS** : L'Architecte en chef pioche également de nouvelles **tuiles Rénovation** pour remplacer celles qui ont été achetées au tour précédent (page 20).

 **JETONS CYGNE** : Placez au hasard un **jeton Cygne** face visible sur chaque tuile Salle ou Rénovation révélée qui comporte une icône Cygne.

## 2. Fixer le prix des tuiles Salle :

L'Architecte en chef fixe le **prix** des tuiles Salle en réarrangeant comme il le souhaite 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.**

 **JETONS CYGNES** : À n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez échanger **jusqu'à 5 jetons Cygne** collectés contre des pièces (page 17).

 **DOUVES** : Au lieu d'acheter une tuile Salle, vous pouvez acheter une tuile Douve pour **5000** en pièces (page 11).

 **RÉNOVATIONS** : Au lieu d'acheter une tuile Salle, vous pouvez acheter une tuile Rénovation du marché pour **5000** en pièces (page 18).

 **PASSAGES SECRETS** : Lorsque vous achetez une tuile Salle ou Rénovation, vous pouvez placer autant de Passages Secrets que vous le souhaitez pour la connecter à des salles déjà placées (page 15).

## 4. Ajouter des pièces :

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

## 5. Passer Architecte en chef :

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



## ◆ Marquer des PV et achever des salles

Lorsque vous placez une nouvelle tuile Salle, Rénovation, Douve, Escalier ou Couloir, suivez les étapes ci-dessous pour marquer des PV et gagner des récompenses d'achèvement :

### 1. PV de la nouvelle tuile :

Marquez la valeur de PV indiquée dans le coin supérieur gauche de la tuile placée.

### 2. Bonus/Pénalité de la nouvelle tuile :

Si la tuile que vous venez de placer indique un bonus ou une pénalité en son centre, gagnez ou perdez autant de PV qu'indiqué.

### 3. Bonus/Pénalités des autres tuiles :

Si la nouvelle tuile placée active des bonus et/ou des pénalités sur d'autres tuiles de votre château, gagnez ou perdez autant de PV qu'indiqué.

### 4. Récompenses d'achèvement :

Si le fait de placer la nouvelle tuile permet l'achèvement d'1 salle (en connectant toutes ses entrées) ou plusieurs, ou l'achèvement de votre Douve (en plaçant votre 3ème tuile Douve ; voir page 11), gagnez immédiatement une récompense pour chaque salle ou Douve achevée, dans l'ordre de votre choix.



## ◆ Bonus et Pénalités des salles

### 1. Bonus de connexion

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

### 2. Pénalités d'adjacence

Perdez des PV pour chaque salle adjacente de l'un 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.

### 3. Multiplicateur des Passages Secrets (Extension Secrets)

Si 2 salles sont connectées entre elles par un Passage Secret, multipliez tous les bonus de connexion par 2 (pages 15 et 16).

### 4. Bonus de Douves (Extension Douves)

Gagnez des PV pour chaque salle de l'un des types indiqués située n'importe où dans votre château (page 11).

### 5. Bonus salle de Sous-Sol

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





## DÉCOMPTE FINAL AVEC LES EXTENSIONS

Lors d'une partie avec des extensions, le décompte final des PV doit être effectué dans l'ordre suivant :

1. Piles épuisées
2. Lots de jetons Cygne (page 17)
3. Décrets royaux (page 23)
4. Faveurs du Roi
5. Cartes Bonus
6. Faveurs de Tours (page 10)
7. Argent restant

**NOTE :** Certains décrets royaux sont activés durant les différentes étapes du décompte final. (Voir détails pages 23 à 27.)

## 5 architectes

Cette boîte contient le matériel permettant d'ajouter un 5<sup>ème</sup> architecte. La face dédiée du plateau de score comprend les espaces nécessaires pour ce matériel.

Lorsque vous jouez avec un 5<sup>ème</sup> architecte, **vous devez utiliser obligatoirement l'extension Tours** (voir ci-dessous). Toutes les autres extensions sont optionnelles.

### ◆ Marché à 5 architectes

Lorsque l'Architecte en chef détermine les prix dans une partie à 5, il choisit toujours **2 tuiles Salle** à placer dans l'espace 15000, et une tuile Salle dans chacun des autres espaces.

NOMBRE  
D'ARCHITECTES



SALLE RÉVÉLÉES

8

MARCHÉ



# 325 Tours

## ◆ Tours

**325 NOTE :** Dans une partie à 5, vous **devez** utiliser les Tours. Cette extension est optionnelle pour une partie avec un nombre inférieur de personnes.

Les Tours sont piochées dans le paquet de cartes Salle et leur prix est déterminé par l'Architecte en chef de la même façon que pour les autres tuiles Salle.

Chaque tour correspond à un **type de salle** et peut apporter un **bonus** ou une **pénalité** en fonction de ce type. Lorsque vous achetez, placez, et marquez des PV pour une Tour, utilisez toutes les règles spécifiques au type de salle du jeu de base.

Lorsque vous **achevez** une Tour, gagnez la **récompense d'achèvement** du type de salle **ET** la **récompense d'achèvement de la Tour**.

### Récompense d'achèvement

- Regardez secrètement **3 faveurs du Roi** de la pile **face cachée**. Choisissez-en **1** et placez-la, toujours face cachée, devant vous pour marquer des PV à la fin de la partie. Placez les 2 autres dans la **défausse des faveurs** sur le plateau (ne les remettez pas dans la pile). Vous pouvez regarder secrètement vos faveurs à tout moment.

## DÉCOMPTE FINAL

Les Tours procurent les bonus de fin de partie suivants :

- ◆ Les Tours **comptent comme des salles** pour tous les scores, y compris les faveurs du Roi, les cartes Bonus, les décrets royaux et les bonus de piles épuisées.
- ◆ Après avoir marqué les PV des **cartes Bonus**, révélé vos **faveurs du Roi**, et gagnez les PV correspondants.
- ◆ Seul l'architecte **propriétaire de la Tour** achevée marque des PV pour sa faveur du Roi ainsi obtenue, mais son score est déterminé normalement, suivant son classement dans la catégorie indiquée. Vous devez toujours avoir au moins 1 tuile qualifiante pour marquer des PV pour une faveur de Tour.

### Exemple :

	 SALLES D'ACTIVITÉ	RÉCOMPENSE DE PV
OTTO	4	 EX AEQUO POUR 1 <sup>ER</sup> ——— 6 PV
RICHARD	4	 ——— 0 PV
MARIE	1	 ——— 0 PV

Otto a achevé une Tour. À la fin de la partie, il révèle sa faveur du Roi **Plus grand nombre de salles d'Activité**. Les salles d'Activité de chaque architecte sont comptées : Otto en a 4, Richard en a 4 et Marie en a 1. Otto est à égalité avec Richard pour la 1<sup>ère</sup> place et marque donc **6 PV** (somme des PV des 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> places divisée par 2). Les autres ne marquent **aucun PV** pour cette faveur.

# Douves

## ◆ Votre Barbacane

Lorsque vous jouez avec les Douves, votre Foyer devient une **Barbacane**. La combinaison de votre Foyer et votre Barbacane compte pour **1 seule salle** dans tous les cas.



Votre Barbacane est une salle de Passage de 225  $\square$ . Comme un Foyer, elle a **3 ou 4 entrées** qui doivent être connectées pour être achevée, l'une d'elles devant être le **pont-levis** enjambant votre Douve (voir « Pont-levis et jardins du château » page 14).

## ◆ Acheter des Douves

Chaque fois que vous allez acheter une tuile Salle, vous pouvez choisir d'acheter une tuile Douve à la place (de la même façon qu'avec les tuiles Couloir et Escalier). Une tuile Douve coûte **5000** en pièces.

Après avoir acheté une Douve, révélez immédiatement **1 carte Salle** et placez-la directement dans la **défausse** (n'ajoutez pas de tuile Salle au marché). Si des tuiles Salle se trouvent sur le dessus du paquet de cartes Salle (placées lors de l'utilisation d'une récompense d'achèvement de salle de Repos), au lieu de révéler une carte, défaussez la tuile du dessus du paquet directement dans la boîte du jeu.

Si vous défaussez la **dernière carte Salle** du paquet, la partie se terminera à la fin du tour **en cours**.

## ◆ Placer des Douves

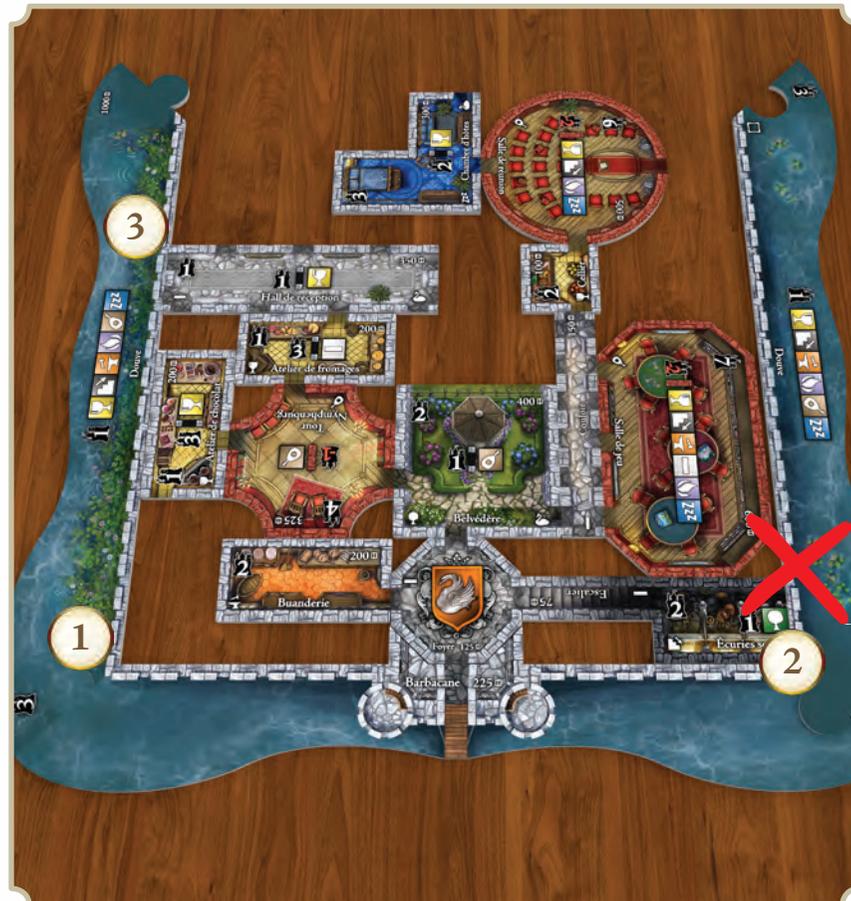
Lorsque vous achetez une Douve, placez-la immédiatement dans votre château, et marquez des PV comme pour une salle. Les Douves suivent les mêmes règles de placement que les salles, avec les règles additionnelles présentées dans l'exemple.

## ◆ Marquer des PV avec les Douves

Après avoir placé une Douve, **marquez des PV** comme pour une salle. Chaque Douve a une **valeur de 3 PV**, plus un bonus de **1 PV** par salle de votre château, **excepté** les salles de Passage et les salles d'Extérieur.

 **BON À SAVOIR** : Comme les salles de Sous-Sol, les Douves n'ont pas besoin d'être connectées ou adjacentes aux autres salles pour marquer les PV correspondants. N'oubliez pas de marquer les bonus de PV de vos Douves chaque fois que vous placez une nouvelle salle (excepté salle de Passage ou salle d'Extérieur).

## Exemple :



1. Vous devez connecter chaque nouvelle Douve à votre Barbacane et/ou à une autre Douve déjà placée.
2. Votre Douve **ne peut** chevaucher aucune salle de votre château, et les salles de votre château **ne peuvent pas** chevaucher votre Douve.

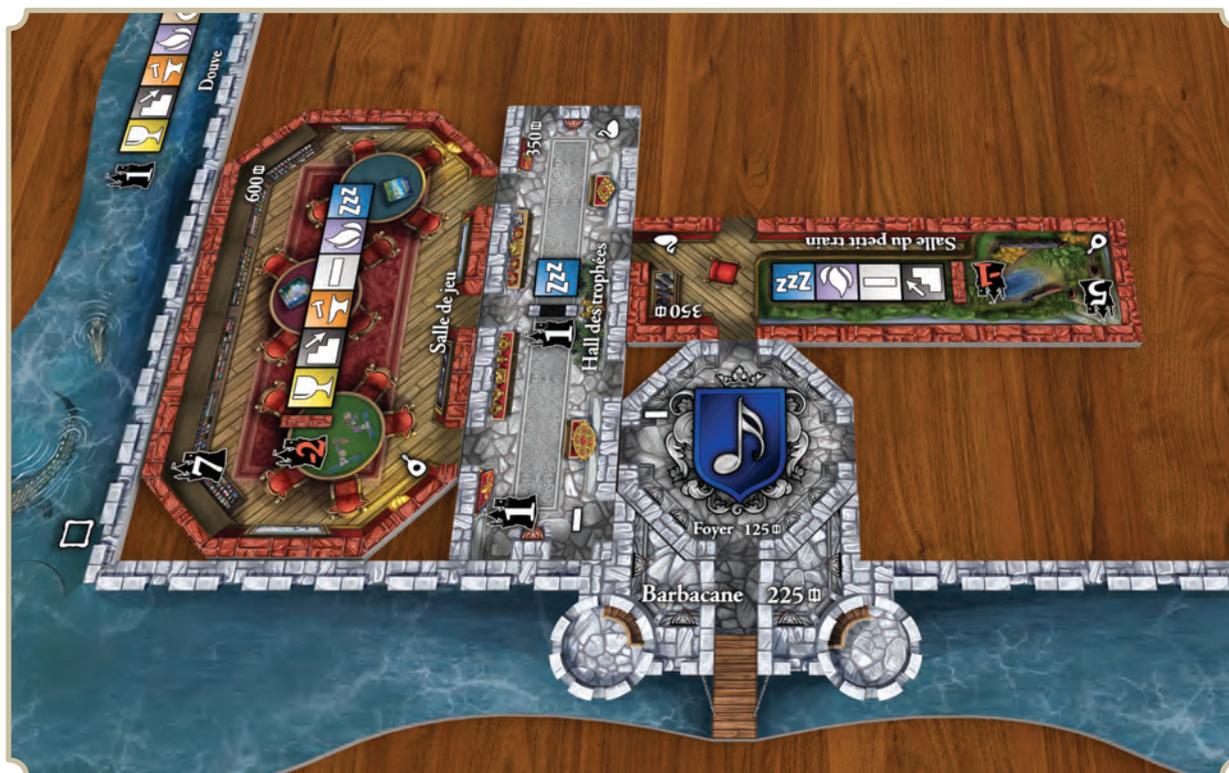
 **NOTE** : Suivant la façon dont vous construisez votre château, il est possible que vous ne puissiez pas achever votre Douve.

3. Il peut arriver que votre Douve **bloque** certaines entrées d'une salle neuve ou déjà placée. Le fait de bloquer une entrée **ne permet pas** d'achever la salle concernée. Si 1 ou plusieurs entrées d'une salle sont bloquées par une Douve, cette salle **ne peut plus** être achevée.

## PÉNALITÉ DE SALLE D'ACTIVITÉ

Les tuiles Douve n'activent pas les pénalités des salles d'Activité lorsqu'elles leur sont adjacentes. La partie proéminente du mur de la Barbacane (incluant le Foyer) compte comme une salle de Passage et compte en négatif si elle est adjacente à une salle d'Activité avec pénalité de salle de Passage, mais le mur d'enceinte en contact avec l'eau ne reçoit pas de pénalité.

*Dans cet exemple, la Salle de jeu inflige -2 PV de pénalité pour son adjacence au Hall des trophées, mais aucun PV de pénalité pour son adjacence à la Douve ou au mur de la tuile Barbacane. La Salle du petit train inflige -1 PV de pénalité pour son adjacence à la Barbacane, et -1 PV de pénalité pour son adjacence au Hall des trophées.*



## ◆ Achever votre Douve

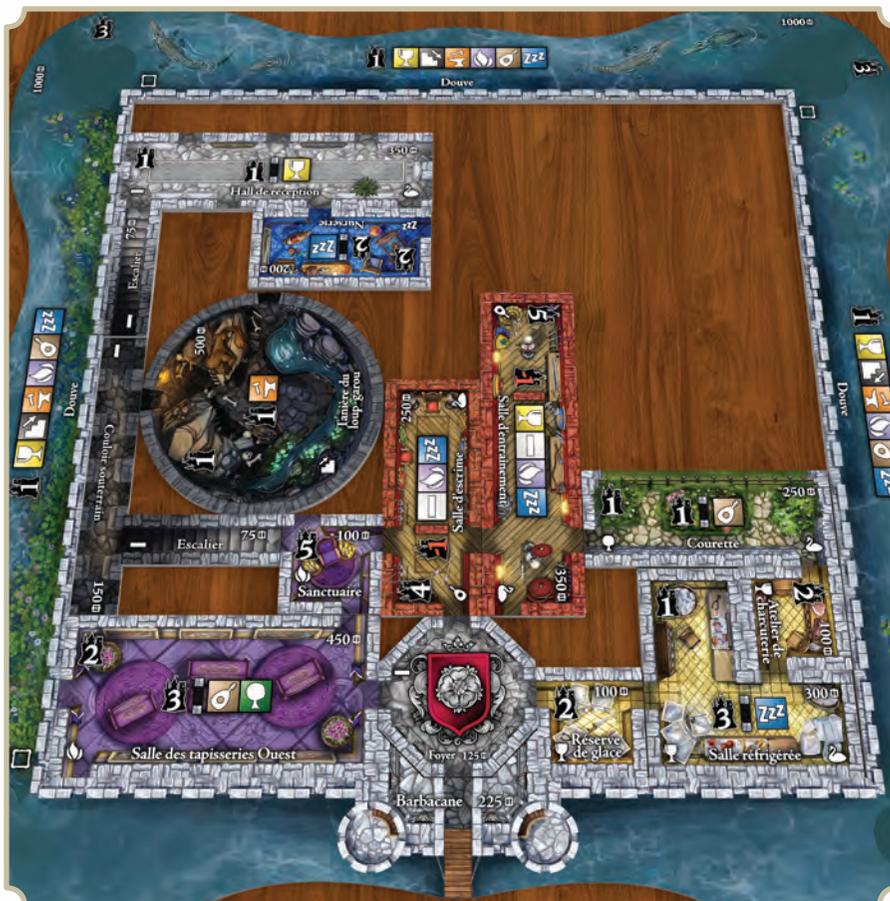
Votre Douve est considérée comme achevée lorsque votre château est entouré de **3 tuiles Douve en plus de votre Barbacane**. Cela n'est possible que si une des entrées de votre Foyer débouche sur le pont-levis. Dans le cas contraire, il n'est pas possible d'entourer totalement votre château car vous devez conserver une entrée externe.

Lorsque vous achevez votre Douve, gagnez la récompense d'achèvement suivante :

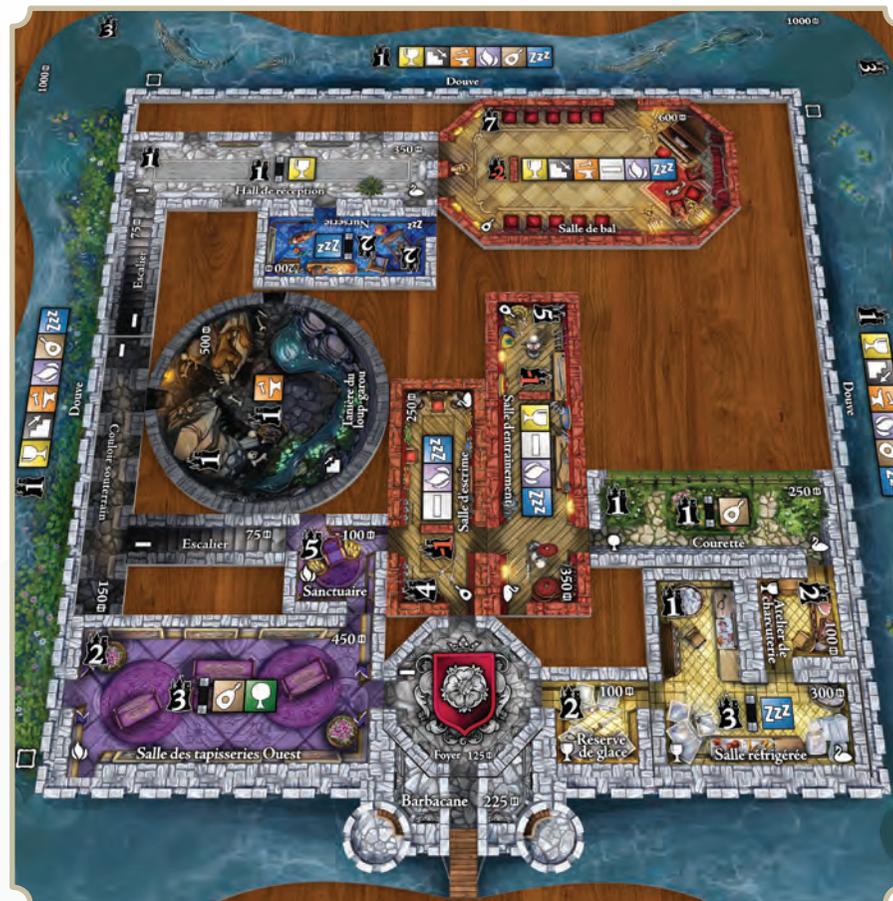
- Consultez secrètement **toute une pile de tuiles Salle** (excepté Escalier et Couloir). Choisissez une tuile Salle et **placez-la** immédiatement et **gratuitement** dans votre château. Puis mélangez la pile de tuiles restantes et remettez-la sur le plateau de score. Suivez normalement toutes les règles de placement et de score de cette salle. Cette récompense ne s'applique pas aux tuiles Renovation.
- Une fois votre Douve achevée, vous **ne pouvez plus** acheter de tuile Douve (vous ne pouvez donc **jamais** acheter plus de 3 tuiles Douve par partie).

 **BON À SAVOIR:** Il n'y a pas assez de tuiles Douve pour permettre à tout le monde d'achever sa Douve !

## Exemple :



Otto achète sa 3<sup>ème</sup> tuile Douve pour 5000 et la place pour achever sa Douve. Il marque 3 PV, plus un bonus de 9 PV pour les salles de son château.



Pour sa récompense d'achèvement, Otto décide de consulter la pile de tuiles Salle 600 et choisit de placer la Salle de bal. Il marque 7 PV, moins 2 PV pour la salle de Passage adjacente. Il marque également un bonus de 1 PV de chacune des 3 Douves, soit un total de 8 PV.

**NOTE :** Otto ne gagne pas de récompense d'achèvement pour la Salle de bal, car l'une de ses entrées est bloquée par la Douve.

## ◆ Pont-levis et jardins du château

Le pont-levis au-dessus de votre Douve compte comme l'une des entrées de votre Barbacane.

Pour achever votre Barbacane et gagner sa récompense d'achèvement, vous devez connecter une salle à l'autre extrémité du pont-levis. Toutefois, les seules salles autorisées hors de l'enceinte de votre Douve sont les salles d'Extérieur. Les salles ainsi placées seront les jardins de votre château.

Lorsque vous placez une salle d'Extérieur dans vos jardins, vous devez respecter les règles suivantes :

- ◆ Chaque salle d'Extérieur des jardins doit être connectée soit au **pont-levis**, soit à une autre **salle d'Extérieur** déjà placée.
- ◆ Le **bord clôturé** de chaque salle d'Extérieur **ne doit** toucher ni votre Douve (aucun contact avec l'eau) ni aucune autre salle.
- ◆ Si vous **achevez votre Douve**, vous devez vérifier qu'il y a bien au moins **1 entrée externe** quelque part dans votre jardin (si vous **n'achevez** pas votre Douve, vous pouvez fermer les jardins, du moment qu'il y a bien une entrée externe quelque part ailleurs dans votre château).
- ◆ Les salles d'Extérieur des jardins **ne peuvent** être connectées à des salles situées à l'intérieur de votre Douve **autrement que** par le pont-levis.
- ◆ Si votre Foyer a 3 entrées, vous pouvez l'orienter de manière à bloquer l'entrée extérieure de votre Barbacane. Si vous le faites, vous ne pourrez pas placer de salle dans les jardins du château, et la Barbacane sera complétée seulement quand les 3 entrées de la tuile Foyer seront connectées à d'autres salles.
- ◆ Le dos de chaque Foyer est pourvu de 4 entrées. Utilisez-le si vous souhaitez avoir 3 entrées intérieures + une entrée extérieure. La Barbacane sera alors complétée seulement quand ces 4 entrées seront connectées.

 **NOTE :** Il est toujours possible de construire des salles d'Extérieur normalement à l'intérieur de votre château.

### DÉCOMPTE FINAL

Les Douves rapportent les bonus de fin de partie suivants :

- ◆ Si la pile de tuiles Douve est **vide**, gagnez un **bonus de pile épuisée** de **2 PV** pour chaque **tuile Douve** dans votre château. Votre tuile Barbacane n'est pas concernée par ce bonus.
- ◆ Les Douves **ne sont pas** considérées comme des **salles** pour les faveurs du Roi, les cartes Bonus ou les décrets royaux, sauf mention contraire. Votre Barbacane compte toujours comme une salle.
- ◆ La surface des Douves **doit** être incluse dans **la surface totale** de votre château. Chaque tuile Douve fait **1000** , et la tuile Barbacane fait **225** .
- ◆ Les murs des Douves peuvent être utilisés pour fermer les cours intérieures pour le décret, la faveur et la carte Bonus Cour intérieure.

## x2 Passages Secrets

Chaque architecte dispose de 3 **Passages Secrets** utilisables au cours de la partie. Une fois un Passage Secret installé, il n'est plus possible de le déplacer. Si vous n'avez plus de Passage Secret, vous ne pouvez plus en utiliser.

### ◆ Placer des Passages Secrets

Chaque fois que vous placez une salle, vous pouvez **en même temps** placer **gratuitement** un ou plusieurs de vos Passages Secrets, selon les mêmes règles de placement que pour les salles, avec les ajouts suivants :

1. L'une des **extrémités** de votre Passage Secret doit être posée par-dessus l'entrée de la salle **que vous souhaitez placer**, et l'autre extrémité par-dessus l'entrée d'une autre salle **déjà placée auparavant**.

**x2** **NOTE** : Vous **ne pouvez pas** placer un Passage Secret qui serait ouvert d'un côté ou bloqué par un mur.

2. Un Passage Secret **chevauche** les 2 tuiles concernées au niveau de leurs **entrées**, mais ne doit chevaucher aucune autre tuile sur sa longueur.
3. Il **n'est pas** possible de placer un Passage Secret entre 2 salles qui sont **déjà connectées** entre elles par une entrée normale. Toutefois, la tuile Passage Secret court peut être utilisée pour **remplacer** une entrée normale (pour marquer le bonus correspondant ; voir page suivante).
4. Vous **pouvez** utiliser un Passage Secret pour satisfaire à l'exigence qu'au moins **1 entrée** de votre nouvelle salle soit connectée à une salle déjà placée.
5. Vous **ne pouvez pas** connecter 2 Passages Secrets entre eux.
6. Un Passage Secret **ne peut pas** être placé contre le bord clôturé d'une **salle d'Extérieur**.
7. Il **n'est pas possible** d'utiliser un Passage Secret pour connecter une salle du rez-de-chaussée avec une **salle de Sous-Sol**.
8. Si vous jouez avec l'extension Douves, il n'est pas possible de placer un Passage Secret dans les **jardins du château**.



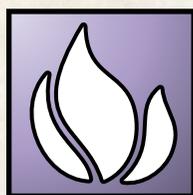
## ◆ Marquer des PV avec les Passages Secrets

Les salles reliées par un Passage Secret sont considérées comme **connectées**, et l'utilisation du Passage Secret permet de **multiplier par 2 leurs bonus de connexion** respectifs.

Par contre, les salles reliées par un Passage Secret ne sont considérées comme **adjacentes** que si elles sont en **contact direct** quelque part. Vous pouvez donc utiliser un Passage Secret pour connecter une salle d'Activité à une autre salle, tout en **évitant** l'activation de sa **pénalité d'adjacence** (le Passage Secret étouffe le bruit provenant de la salle d'à côté).

## Récompenses d'achèvement des salles de Vie

- Lorsque vous achevez une salle de Vie et marquez donc ainsi une 2<sup>ème</sup> fois les PV de cette salle, vous gagnez encore une fois le **double** des bonus de connexion de chaque salle connectée par un Passage Secret.



## DÉCOMPTE FINAL

Les Passages Secrets comptent dans le score final selon les règles suivantes :

- ◆ Ils ne sont pas considérés comme des salles pour les faveurs du Roi, les cartes Bonus ou les décrets royaux.
- ◆ Ils ne comptent pas dans la surface totale de votre château.
- ◆ Ils peuvent être utilisés pour fermer des cours intérieures.

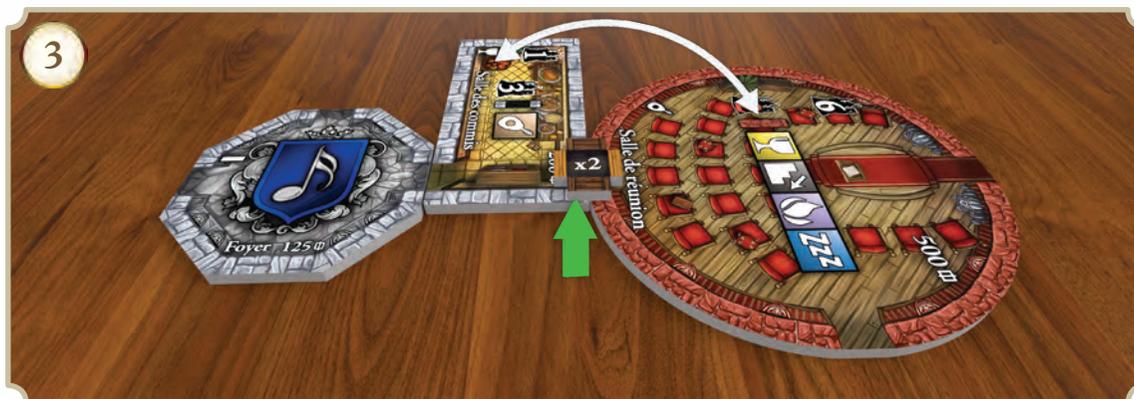


**Sophie-Charlotte** place la Salle d'escrime à côté de l'Atelier d'artiste et utilise le Passage Secret court pour doubler le bonus de connexion de l'Atelier d'artiste. Cependant la Salle d'escrime étant par ailleurs adjacente à l'Atelier d'artiste, sa pénalité continue de s'appliquer. **Sophie-Charlotte** marque donc 4 PV pour la Salle d'escrime, 6 PV pour le double bonus de connexion, et -1 PV pour la pénalité d'adjacence, soit un total de  $4 + 6 - 1 = 9$  PV.



**Richard** place la Bibliothèque en utilisant 2 Passages Secrets pour la connecter aux Fontaines et à la Chambre Tasso.

La Bibliothèque elle-même lui rapporte 2 PV. Le Passage Secret vers les Fontaines double le bonus de connexion de la Bibliothèque, donc **Richard** marque 6 PV de plus. Le Passage Secret vers la Chambre Tasso double également le bonus de connexion de cette dernière, donc **Richard** marque encore 4 PV. Au total, il marque  $2 + 6 + 4 = 12$  PV.



**Marie** connecte la Salle des commis à la Salle de réunion, ce qui devrait normalement lui faire perdre 2 PV pour la pénalité d'adjacence de la Salle de réunion. Mais **Marie** place un Passage Secret court sur la connexion. Les 2 salles n'ayant aucun autre point de contact, elles ne sont plus adjacentes !

**Marie** marque donc le double des PV du bonus de connexion de la Salle des commis, et ne perd AUCUN PV de pénalité d'adjacence avec la Salle de réunion !

## Jetons Cygne

### ◆ Salles avec un symbole Cygne

Toutes les tuiles Salle de 250-400  ont une **icône Cygne** dans leur coin inférieur droit. Chaque fois que l'Architecte en chef doit placer une nouvelle tuile Salle ou Rénovation avec une icône Cygne dans le marché, il pioche **au hasard** un **jeton Cygne** et le place **face visible** sur la tuile.

Lors de l'**achat** d'une salle avec un jeton Cygne, prenez le jeton et placez-le **face visible** avec vos pièces (les jetons Cygne ne sont pas gardés secrets).

### ◆ Échange de jetons Cygne contre des pièces

À tout moment pendant votre tour, vous pouvez échanger **jusqu'à 5 de vos jetons Cygne** contre des pièces, en vous référant au tableau ci-contre. Il est possible d'échanger **n'importe quelle**

NOMBRE DE JETONS ÉCHANGÉS	MONTANT REÇU
1	1000
2	3000
3	6000
4	10000
5	15000

**combinaison** de jetons Cygne, peu importe leur couleur. Le montant reçu est **uniquement** dépendant du **nombre total** de jetons que vous échangez.

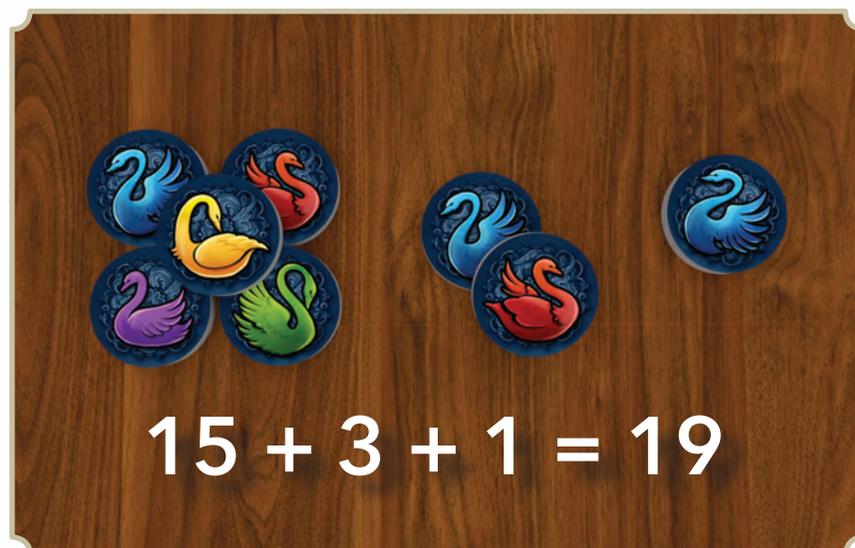
Tous les jetons Cygne échangés sont remis dans la **boîte du jeu** (ils ne retournent pas dans le lac et n'interviennent pas dans le décompte final). Il n'est pas possible d'échanger plus de 5 jetons Cygne par tour.

#### Exemple :



À son tour, **Maximilien** échange 3 jetons Cygne pour gagner 6000 en pièces.

#### Exemple :



À la fin de la partie, **Marie** possède 8 jetons Cygne (3 bleus, 2 rouges, 1 jaune et 1 violet). Elle les répartit en 3 assortiments de jetons de couleurs différentes pour marquer les PV correspondants.

### DÉCOMPTE FINAL

Au début du décompte final, marquez des PV pour **chaque assortiment de couleurs de jetons Cygne** restant en votre possession. Chaque assortiment rapporte des PV en fonction du nombre de couleurs différentes qu'il contient selon le tableau ci-dessous.

NOMBRE DE COULEURS	1	2	3	4	5
PV	1	3	6	10	15

# 🎯 Rénovations

## ◆ Acheter et placer des rénovation

Chaque fois que vous avez la possibilité d'acheter une tuile Salle, vous pouvez choisir d'acheter une tuile Rénovation à la place. Chaque rénovation coûte **5000** (quelle que soit sa surface). Le paiement se fait à l'Architecte en chef comme d'habitude.

Une tuile Rénovation doit être placée **sur** une tuile Salle de **même surface**, qui n'est pas déjà recouverte d'une tuile Rénovation. Si vous ne possédez pas de salle sur laquelle placer une rénovation, vous ne pouvez pas l'acheter.

Chaque rénovation compte pour **2 types de salles**, qui permettent de déclencher chacun de façon indépendante les bonus ou pénalités correspondantes sur les autres salles de votre château. *Il est même possible de gagner 2 fois le bonus de connexion d'une salle connectée, si elle procure des PV pour les 2 types de salle de la tuile Rénovation.*

Les bords de la salle recouverte sont toujours apparents, donc si vous rénovez une salle d'Extérieur, son bord clôturé empêche toujours de placer des tuiles en adjacence.

🎯 **NOTE :** Lorsque vous placez une tuile Rénovation, vous ne perdez (ni ne gagnez) aucun PV, ni bonus, ni pénalité pour le type de salle qui a été recouvert. Dorénavant, vous ne marquerez plus aucun bonus ou pénalité de la salle recouverte lorsque vous placerez de nouvelles salles (vous marquerez à la place les bonus de la tuile Rénovation).

### Rénovations de sous-Sol

Il est possible de rénover une **salle de Sous-Sol** avec une tuile Rénovation qui **ne comporte pas** de type Sous-Sol, tant que sa **surface** est la même que celle de la tuile Salle à recouvrir. Cependant la salle rénovée se trouve toujours au sous-sol, et ne peut donc toujours être connectée qu'à d'autres salles de Sous-Sol ou à un Escalier.

De la même façon, il est possible de rénover une salle du rez-de-chaussée avec une tuile Rénovation qui **comporte** un type Sous-Sol. La salle rénovée est toujours au rez-de-chaussée et peut-être connectée uniquement à des salles de ce niveau ou à des Escaliers.

Pour rappel, la récompense d'achèvement des salles de Sous-Sol est déclenchée pour chaque paire de salles achevées. Une salle de Sous-Sol **recouverte d'une tuile Rénovation** ne compte plus dans votre total de salles de Sous-Sol pour le prochain bonus d'achèvement.

### Exemple :



Bien que cette salle ait été rénovée avec le Terrain de jeu qui est une salle de rez-de-chaussée, elle se trouve toujours au sous-sol, et ne peut donc pas être connectée à de nouvelles salles du rez-de-chaussée.

🎯 **ASTUCE :** Pour vous rappeler si une salle rénovée était à l'origine une salle de Sous-Sol, vous pouvez regarder la couleur de ses murs (les murs des salles de Sous-Sol sont plus sombres).

## ◆ Marquer des PV avec les rénovations

Après avoir placé une tuile Rénovation, **marquez des PV** comme vous le feriez avec une tuile Salle classique :

### 1. PV de la nouvelle tuile Rénovation :

Gagnez la **valeur de PV** indiquée dans le coin supérieur gauche de la tuile.

### 2. Bonus/Pénalité de la nouvelle rénovation :

Si la tuile Rénovation placée comporte **un bonus ou une pénalité** en son centre, gagnez ou perdez des PV comme indiqué.

### 3. Bonus/Pénalités des autres salles :

Si la rénovation active des bonus et/ou des pénalités sur **d'autres salles** de votre château, gagnez ou perdez des PV comme indiqué.

## ◆ Fin de partie avec les rénovations

Lorsqu'on utilise l'extension Rénovations, la partie se termine seulement une fois que le paquet de cartes Salles est vide, **et qu'au moins 2 piles** de tuiles Salle (Escaliers, Couloirs et/ou Doutes comprises) sont **épuisées**. Si le paquet de cartes Salle est vide avant que 2 piles soient épuisées, mélangez les cartes Salle et continuez à les piocher normalement. La partie se terminera lorsqu'au moins 2 piles de tuiles seront épuisées.

### Exemple :



**Otto** achète la Salle du petit creux et la place sur la Chambre d'hôtes. Il marque 1 PV pour la salle elle-même, plus 3 PV bonus pour la connexion avec une salle d'Alimentation (l'Antichambre). Il marque également 3 PV bonus pour la connexion d'une salle de Repos à l'Antichambre. Au total, **Otto** marque  $1 + 3 + 3 = 7$  PV. Notez qu'**Otto** ne perd **aucun** des PV qu'il a marqués précédemment pour la Chambre d'Hôtes.

## ◆ Achever des salles renovées

Lorsque vous achevez une salle **recouverte d'une tuile Rénovation**, vous gagnez les récompenses d'achèvement des 2 types de salle de la tuile Rénovation. Vous **ne recevez pas** de récompense pour la salle recouverte.

Si vous placez une tuile Rénovation sur une salle **déjà achevée**, vous gagnez les 2 récompenses d'achèvement de la rénovation **immédiatement** après en avoir marqué les PV.

## ◆ Piocher de nouvelles tuiles Rénovation

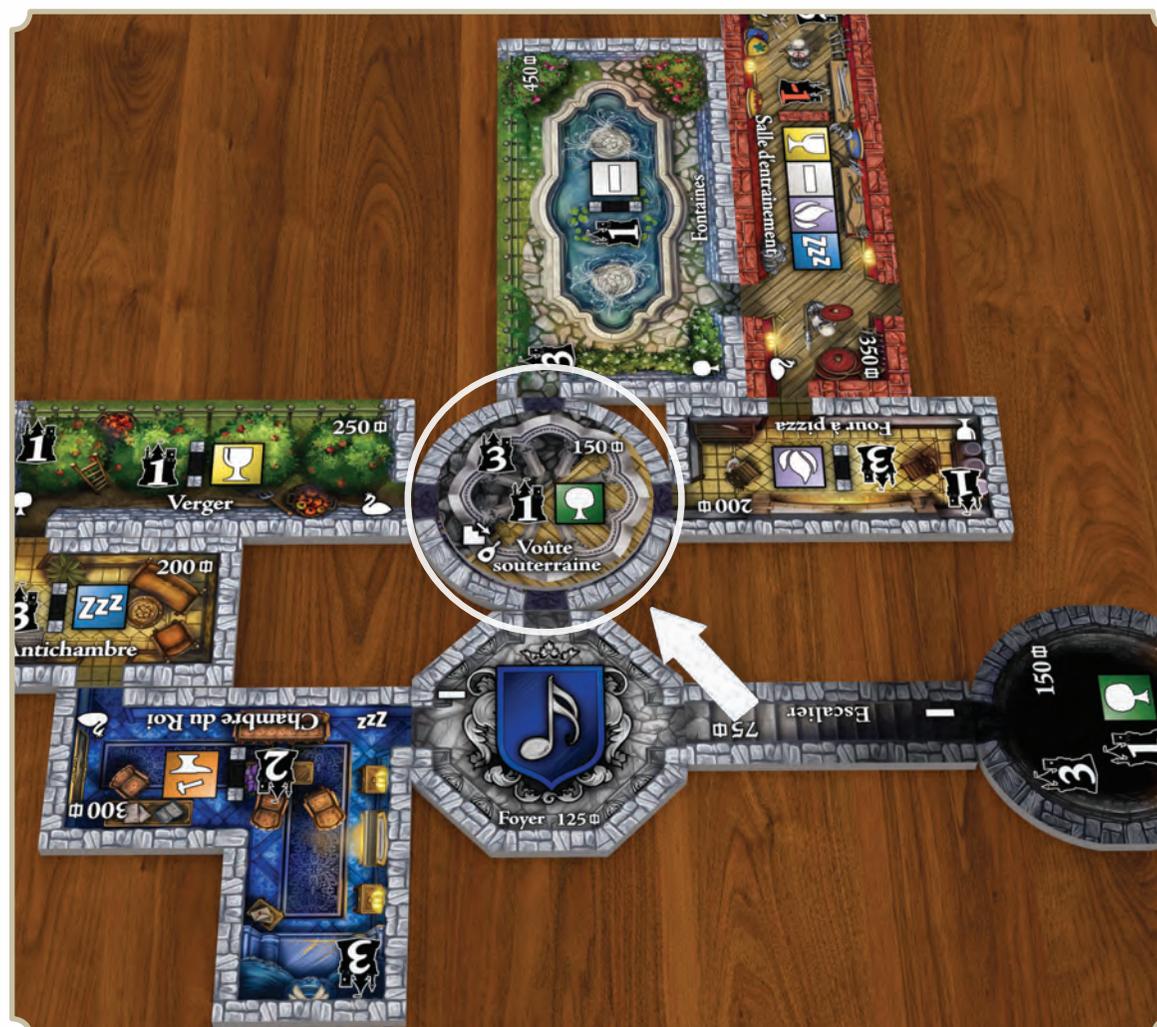
Lorsqu'en tant qu'Architecte en chef, vous piochez de nouvelles tuiles Salle au début d'un tour, vous pouvez avoir besoin de piocher aussi de nouvelles tuiles Rénovation pour remplacer celles qui ont été achetées. **Ne placez pas de pièces** sur les tuiles Rénovation restantes.

Chaque fois que l'Architecte en chef pioche une **nouvelle carte Salle**, il ou elle révèle d'abord une tuile Salle correspondante, puis regarde s'il y a **moins de tuiles Rénovation** que le nombre requis. Si c'est le cas, l'Architecte en chef révèle la tuile Rénovation correspondante à la carte qu'il vient de piocher, et la place avec les autres tuiles Rénovation.

S'il n'y a plus de tuiles Rénovation dans la pile correspondante, l'Architecte en chef ne révèle pas de tuile Rénovation et pioche la carte Salle suivante. S'il pioche une **tuile Salle** présente sur le paquet de cartes Salle (suite à une récompense d'achèvement de salle de Repos), il la considère comme une carte Salle et pioche une tuile Rénovation de la **même surface**.

Il ne doit jamais y avoir **plus** de tuiles Rénovation que de tuiles Salle disponibles, mais il peut y avoir **moins** de tuiles Rénovation que de tuiles Salle (par exemple si vous avez acheté plus de rénovations que de salles au tour précédent). Dans ce cas, le nombre de tuiles Rénovation ajoutées sera limité par le nombre de tuiles Salle ajoutées. Jouez avec moins de rénovations que le nombre maximal, jusqu'à ce que la situation se rétablisse d'elle-même lors d'un prochain tour.

### Exemple d'achèvement d'une salle renovée :



Marie achète la Voûte souterraine et la place au dessus du Boudoir, qui est déjà achevé. Après avoir marqué les PV de la Voûte souterraine, elle gagne immédiatement ses récompenses d'achèvement. C'est à la fois une salle d'Activité, ce qui lui rapporte 5 PV, et une salle de Sous-Sol, ce qui lui rapporte une autre récompense d'achèvement de son choix, puisqu'elle a déjà une autre salle de Sous-Sol achevée.



## Salles de Repos et Douves

Lorsque vous gagnez une récompense d'achèvement pour une salle de Repos ou une Douve, vous ne pouvez pas choisir une tuile Rénovation (vous pouvez choisir uniquement une tuile Salle).

## DÉCOMPTE FINAL

Les rénovations comptent dans le score final selon les règles suivantes :

- ♦ Il n'y a pas de bonus de pile épuisée pour les rénovations à la fin de la partie.
- ♦ Lors du décompte final du nombre **total** de salles, du nombre de salles **achevées** ou **inachevées**, ou du nombre de salles d'une **surface** donnée, chaque rénovation doit être comptée comme **1 salle**. Lors du décompte des salles d'un **type** donné, chaque rénovation compte pour **chacun** de ses types.
- ♦ Lors du décompte de la **surface totale** du château, chaque surface de rénovation doit être comptée une seule fois. Lors du décompte de la surface totale d'un **type** de salle donné, chaque surface de rénovation compte pour **chacun** de ses types.

## ♦ Les rénovations avec les autres extensions

**325 TOURS** : Les Tours ne peuvent pas être rénovées. Lorsque vous piochez des cartes Salle pour ajouter de nouvelles tuiles Rénovation, si vous piochez une carte Salle Tour, ou bien s'il y a une tuile Tour sur le paquet de cartes Salle, ne révéléz pas de nouvelle tuile Rénovation, et passez à la carte Salle suivante.

**JETONS CYGNE** : Chaque fois qu'une tuile Rénovation avec une icône Cygne est révélée, placez-y un jeton Cygne face visible. Il peut arriver de venir à bout des jetons Cygne au cours de la partie. Si cela arrive, les futures tuiles Salle et Rénovation avec une icône Cygne ne recevront plus de jeton.

**DOUVES** : Lorsque vous jouez avec les Douves, gagnez 1 PV par Douve pour chaque type de salle des tuiles Rénovation (excepté salles de Passage et salles d'Extérieur). Des rénovations de tous types peuvent être placées sur les salles d'Extérieur des jardins du château.

**x2 PASSAGES SECRETS** : Lorsque vous achetez une rénovation, vous pouvez placer autant de vos Passages Secrets que vous le souhaitez pour connecter la salle rénovée aux autres salles du château (comme lorsque vous placez une tuile Salle). Le multiplicateur du Passage Secret pour les bonus de connexion s'applique à chacun des types de la rénovation.

### Exemple :



**Richard** place l'Observatoire à côté de sa Salle d'apparat rénovée, et les connecte par un Passage Secret. Il marque 3 PV pour l'Observatoire. La Salle d'apparat étant **à la fois** une salle de Vie ET une salle d'Activité, et l'Observatoire donnant un bonus de connexion de 2 PV pour chacun de ces types de salle, **Richard** marque **2 fois** le bonus de l'Observatoire. Le Passage Secret double le bonus **à chaque fois**. Il marque donc un total de  $3 + 4 + 4 = 11$  PV. La Salle d'apparat et l'Observatoire n'étant pas adjacents, (le Passage Secret étouffe le bruit provenant de la Salle d'apparat), il ne perd aucun PV de pénalité d'adjacence.



# Décrets royaux

Lors de la phase de draft de la mise en place, chaque architecte a choisi un **décret royal** qui lui procure un bonus unique. Certains décrets prennent effet immédiatement lorsqu'ils sont révélés au **début de la partie** ; certains peuvent être utilisés à des moments précis en **cours de partie** ; d'autres enfin prennent effet seulement au moment du **décompte final**. Chaque décret est détaillé ci-après.

Les décrets royaux qui concernent des **extensions spécifiques** comportent l'icône de l'extension concernée (  /  /  ). Si vous piochez un décret relatif à une extension **non utilisée** dans la partie, vous pouvez le révéler immédiatement, le défausser et piocher un nouveau décret.

## ◆ Variante du double décret

Vous pouvez également jouer avec la variante du double décret.

Durant la mise en place, mélangez le paquet Décrets Royaux et donnez-en 2 x  +2 à la personne située à droite de l'Architecte en chef. Elle choisit secrètement 1 décret à garder, puis passe les décrets restants à la personne située à sa droite (dans le sens anti-horaire). Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque personne ait 1 décret. Les cartes circulent ensuite dans le sens horaire et chaque personne choisit un deuxième décret (en commençant par l'Architecte en chef). Les architectes auront donc chacun 2 décrets actifs durant la partie.



**ASTUCE** : Gardez votre décret royal face visible, et placez-le de façon à pouvoir le consulter facilement pendant la partie. Ainsi vous ne manquerez pas l'opportunité de marquer des PV supplémentaires grâce à votre bonus unique !

## ◆ Au début de la partie



Lorsque vous révélez ce décret, gagnez **10000** supplémentaires.



Lorsque vous révélez ce décret, regardez secrètement les **3 décrets** du dessus du paquet mis de côté et choisissez-en **1** à garder. Remplacez le présent décret et les 2 autres inutilisés en dessous du paquet.



Lorsque vous révélez ce décret, piochez 2 faveurs du Roi inutilisées dans la boîte, regardez-les secrètement, et placez-les face cachée sur cette carte. Au début du décompte final, vous serez seul à marquer des PV en fonction de votre classement pour chacune de ces faveurs.



Lorsque vous révélez ce décret, prenez **1 Couloir** et **1 Escalier** et placez-les dans votre château. Si vous achevez 1 salle de Sous-Sol ou plus grâce à ce placement, vous gagnez sa récompense d'achèvement (une seule fois).



Lorsque vous révélez ce décret, regardez secrètement la **première tuile Salle de la pile de votre choix** et placez-la **face cachée** sur cette carte. Au début du décompte final, révélez cette tuile Salle et marquez **2 PV** pour chaque salle de même surface ET **2 PV** pour chaque salle de même type dans votre château. Les salles qui sont à la fois de même surface ET de même type rapportent 4 PV. Les tuiles *Rénovation*, *Douve*, *Escalier* ou *Couloir* ne peuvent être choisies avec ce décret. La tuile Salle posée sur cette carte ne rapporte aucun PV, ni pour ce décret, ni pour aucun autre décret, carte Bonus, faveur ou pile épuisée à la fin de la partie.



## ◆ Pendant la partie



Chaque fois qu'un architecte **défausse des cartes Bonus** (y compris lors de la mise en place), vous pouvez regarder les cartes défaussées et **échanger** 1 de vos cartes Bonus contre 1 de ces cartes. Ne montrez pas aux autres la carte que vous gardez. La carte échangée est placée sous le paquet. *Vous pouvez utiliser ce décret même lorsque c'est vous qui défaussez des cartes Bonus.*



Vous pouvez **cacher** vos pièces sous cette carte pendant toute la partie. Vous pouvez continuer à les regarder secrètement et à les dépenser normalement. *Vous pouvez également cacher vos pièces d'une autre manière.*



Une seule fois au cours de la partie, à n'importe quel moment, vous pouvez utiliser ce décret (retournez-le face cachée) pour regarder la **défausse de cartes Salle**, choisir **jusqu'à 3 cartes** et les placer face cachée sur le dessus du paquet de cartes Salle dans l'ordre de votre choix.



Lorsque vous **fixez les prix** en tant qu'Architecte en chef, vous pouvez laisser un espace **vide** dans le marché pour placer une **salle supplémentaire** sous le prix de votre choix. *Dans une partie à 5, il est possible de placer une 3<sup>ème</sup> salle sous 15000, ou bien de ne laisser qu'1 salle sous 15000 et ne plus avoir d'espace vide.*



Lorsque vous **fixez les prix** en tant qu'Architecte en chef, vous pouvez **répartir** l'ensemble des pièces comme vous le souhaitez sur les salles, dans la **limite de 5000** maximum par salle. *Si une salle a déjà 5000 ou plus, vous pouvez réduire son nombre de pièces mais vous ne pouvez pas en ajouter.*



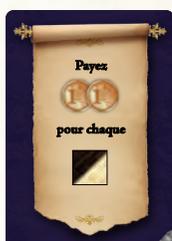
Lorsque l'Architecte en chef **fixe les prix**, il ou elle dispose de **15 secondes** maximum. Utilisez un chronomètre pour contrôler. Si l'Architecte en chef n'a pas eu le temps de finir, vous déterminez les prix des salles restantes.



Après avoir **fixé les prix** en tant qu'Architecte en chef, vous pouvez choisir de **jouer en premier**. *Défaussez ce décret et piochez-en un autre dans une partie à 2.*



Une fois que les prix ont été déterminés par l'Architecte en chef, vous pouvez payer 2000 à l'architecte vous précédant dans l'ordre du tour pour jouer avant lui ou elle. Vous pouvez payer plusieurs architectes et ainsi remonter dans l'ordre du tour d'autant de places. Vous pouvez utiliser ce décret en tant qu'Architecte en chef. Vous pouvez également l'utiliser pour jouer avant l'Architecte en chef muni du décret « Achetez en 1er ».



Les **rénovations** vous coûtent **2000** (au lieu de 5000).



Les **Couloirs** et les **Escaliers** vous coûtent **1000** (au lieu de 3000).



Lorsque vous **achetez** une tuile Salle, si cette carte est vide, vous pouvez l'y déposer. Vous pourrez placer cette salle lors de n'importe quel tour futur, **en plus** de celle que vous viendrez d'acheter, ou des 5000 que vous toucherez si vous passez votre tour. Vous récupérez immédiatement toute pièce ou jeton Cygne présents sur cette tuile Salle. Vous pouvez stocker n'importe quelle tuile Salle, Couloir, Escalier, Douve ou Rénovation sur cette carte. *S'il reste une tuile sur cette carte à la fin de la partie, elle ne rapporte aucun PV d'aucune sorte.*



Lorsque vous **achetez** une tuile Salle qui comporte des pièces, vous pouvez remettre autant de pièces que vous le souhaitez dans la réserve pour marquer 1 VP par pièce de 1000 non gardée.



Lorsque vous **achetez** une salle qui coûte **15000**, payez-la **10000**.



Payez 1000 de moins lorsque vous achetez des salles, y compris pour les Escaliers, les Couloirs, les Douves et les rénovations.



Lorsque vous **achetez** une salle, si son prix est fixé à **1000** ou **2000**, vous pouvez la prendre **gratuitement**. L'Architecte en chef ne reçoit pas d'argent. Vous récupérez les éventuelles pièces présentes sur la tuile. Défaussez ce décret et piochez-en un autre dans une partie à 2 ou 3.



Lorsque vous **achetez** une salle, vous pouvez **emprunter** de l'argent de la réserve pour en payer tout ou partie (sans limite). Prenez le montant souhaité dans la réserve, ainsi qu'un autre montant égal que vous placerez sur cette carte. À tout moment durant les prochains tours, vous pourrez **rembourser** tout ou partie de votre dette à la réserve, et enlever l'équivalent de cette carte. Au début du décompte final, vous **perdez 1 PV** pour chaque **1000** restant sur cette carte. *Vous pouvez utiliser ce décret pour acheter n'importe quelle salle, Couloir, Escalier, Douve ou rénovation.*



Lorsque vous **passez votre tour**, vous pouvez prendre toutes les pièces posées sur une tuile Salle du marché, en plus des 5000 que vous touchez normalement. *La tuile Salle reste dans le marché.*



Lorsque vous **passez votre tour**, vous pouvez gagner **8000** en pièces (au lieu de 5000) ou **8 PV** au choix.



Vous pouvez placer des **tuiles Rénovation** par-dessus d'autres tuiles Rénovation pour les rénover de nouveau. *Lorsque vous marquez les PV des faveurs du Roi et des cartes Bonus, les rénovations successives sont comptées une fois chacune.*



Lorsque vous **placez** une tuile Salle ou Rénovation comportant en son centre une **icône carrée de salle d'Extérieur**, gagnez 7000. *Seules les icônes carrées (bonus/pénalités pour les salles d'Extérieur) comptent.*



Chaque fois que l'**entrée** d'une salle de votre château est adjacente au **mur** d'une autre salle, les salles sont considérées comme **connectées**. Cela concerne à la fois le **comptage des PV** pour les salles placées, et l'**achèvement** des salles. *Les salles achevées en utilisant cette capacité comptent comme achevées (et ne comptent pas comme inachevées) pour marquer les PV des faveurs du Roi et des cartes Bonus.*



Vous pouvez connecter des **salles de Sous-Sol** aux salles du rez-de-chaussée.



**Ne perdez pas** de PV pour les pénalités d'adjacence des **salles d'Activité**.



Chaque **bonus de connexion** de votre château vous rapporte **1 PV supplémentaire** par salle connectée du type indiqué.



Au lieu de **marquer les PV** d'une tuile Salle, Rénovation, ou Douve, vous pouvez prendre **1000 par PV** dans la réserve. *Vous devez choisir entre les pièces et les PV (vous ne pouvez pas panacher).*



Lorsque vous **marquez les PV** pour une salle, rénovation ou Douve, si le score total est **inférieur à 3 PV**, marquez 3 PV à la place.



Lorsque vous gagnez une **récompense d'achèvement de salle d'Activité**, gagnez **8 PV** (au lieu de 5 PV).



Chaque fois que vous avez la possibilité de rejouer, gagnez 5000 au début du tour supplémentaire. *Cet argent peut être utilisé durant ce tour, ou plus tard dans la partie.*

## ◆ Pendant la partie (suite)



Lorsque vous gagnez une **récompense d'achèvement de salle de Passage**, vous pouvez prendre 1 tuile Escalier et 1 tuile Couloir (au lieu d'avoir à choisir entre les 2). *Il n'est pas possible d'en prendre 2 du même type, même si l'une des piles est épuisée.*



Lorsque vous gagnez une **récompense d'achèvement de salle de Sous-Sol**, gagnez 2 récompenses d'achèvement de votre choix (au lieu d'1). *Les récompenses choisies doivent être différentes. Vous ne gagnez toujours les récompenses qu'à chaque 2<sup>ème</sup> salle de Sous-Sol achevée.*



Lorsque vous gagnez une **récompense d'achèvement de salle d'Extérieur**, gagnez **15000** (au lieu de 10000).



Lorsque vous gagnez une **récompense d'achèvement de salle de Repos**, vous pouvez prendre **jusqu'à 3 salles** (au lieu de 2) dans la pile que vous choisissez.



Lorsque vous **achevez** une salle ou une rénovation, gagnez **1000** (en plus des récompenses d'achèvement normales). *Ceci n'est pas valable pour les Douves. Lorsque vous achevez une Tour ou une rénovation, vous gagnez ce bonus une seule fois (et non une fois par récompense).*



Lorsque vous gagnez une **récompense d'achèvement de Douve**, vous pouvez réaliser son effet 2 fois.



À la **fin de votre tour**, si vous avez un nombre **impair de PV**, gagnez **1 PV**. *Si vous avez l'opportunité de rejouer, appliquez cet effet à la fin de chacun des tours.*



À la **fin de votre tour**, vous pouvez placer une pièce de **1000** sur cette carte. Au début du décompte final, marquez **1 PV** pour chaque pièce de 1000 ainsi stockée. Ces pièces comptent également pour les faveurs, cartes Bonus, autres décrets, et décompte normal. *Vous ne pouvez poser que 1000 à chaque tour. Si vous oubliez pendant votre tour, vous ne pouvez plus le faire par la suite.*



Lorsque vous gagnez une **récompense d'achèvement de salle Utilitaire**, piochez **3 cartes Bonus** (au lieu de 2) et choisissez-en 1.



Vous gagnez le **double** de PV pour les **bonus des salles de Sous-Sol** (bonus de PV pour chaque salle d'un type donné dans votre château). *Ceci ne s'applique pas aux bonus de Douves.*



Marquez 2 PV pour chaque **icône carrée de salle de Vie** présente sur les tuiles de votre château. *Seules les icônes carrées (bonus/pénalités pour les salles de Vie) comptent.*



**NOTE :** Les décrets royaux rapportant des PV lors du décompte final sont traités lors de l'étape décrets royaux (voir page 31).

## ◆ Décompte final



Lors du décompte final, marquez 1 PV pour chacune des différentes surfaces de salle dans votre château (y compris les Couloirs, Escaliers et votre Foyer/Barbacane). *Ne comptez pas les Douves.*



Lors du décompte final, marquez 2 PV pour chacun des différents types de salle dans votre château (jusqu'à 16 PV). *Ne comptez pas les Douves.*



Lors du décompte final, marquez 1 PV pour chacune des salles traversées par le plus long chemin que vous pouvez parcourir sans entrer 2 fois dans la même salle.



Lorsque vous marquez les PV pour l'argent restant, gagnez 2 PV supplémentaires par tranche de 5000 (en plus de marquer 1 PV par tranche de 10000).



Lors du décompte final, marquez 12 PV si vous n'avez ni Escalier ni Couloir dans votre château.



Lors du décompte final, marquez 2 PV pour chaque cour intérieure dans votre château. Une cour intérieure est un espace vide de n'importe quelle surface, entièrement entouré de tuiles, avec au moins 1 entrée. *Les Douves et les Passages Secrets peuvent être utilisés pour fermer ces cours.*



Lorsque vous marquez les PV des assortiments de jetons Cygne, utilisez le barème de cette carte (à la place de celui de l'extension Cygnes). *Cela ne concerne pas le montant en pièces que vous recevez lors d'échanges de jetons Cygne.*



Avant de marquer les PV des piles épuisées, enlevez jusqu'à 4 tuiles Salle de n'importe quel nombre de piles de votre choix.



Lorsque vous marquez les PV des piles épuisées, gagnez 4 PV pour chaque Salle ou Douve provenant d'une pile épuisée (au lieu de 2 PV).



Lorsque vous marquez les PV des cartes Bonus, choisissez 1 de vos cartes dont vous marquez 2 fois les PV.



Lorsque vous marquez les PV des cartes Bonus, gagnez 3 PV supplémentaires pour chaque carte en votre possession (quel que soit le nombre de PV qu'elle rapporte par ailleurs).



Lorsque vous êtes en tête du classement pour une faveur du Roi (sans égalité), marquez 12 PV (au lieu de 8 PV). *Ceci concerne aussi les faveurs obtenues en achevant des Tours. Ne marquez pas ces PV si vous êtes classé 1<sup>er</sup> pour les faveurs de Tours des autres architectes.*



Lors de la détermination de votre classement pour une faveur du Roi, vous remportez les égalités. Vous marquez les PV du meilleur rang, et les autres architectes à égalité avec vous marquent les PV du (ou des) rang(s) directement inférieurs. *Ceci concerne également vos faveurs de Tours ainsi que celles des autres (si un autre architecte est à égalité avec vous pour l'une de ses faveurs, il perd l'égalité et marque les PV du rang inférieur).*



Lors du décompte final, marquez 3 PV pour chaque paire de salles contigües de même type (voir exemple ci-dessous).



*Sophie-Charlotte a 3 salles d'Alimentation contigües et 4 salles de Vie contigües (le Coin repas compte ici à la fois comme une salle d'Alimentation et une salle de Vie). Elle marque donc 3 PV pour une paire de salles d'Alimentation contigües et 6 PV pour 2 paires de salles de Vie contigües.*

# Nouvelles faveurs & Nouveaux bonus

Les faveurs du Roi et les cartes Bonus qui concernent une extension spécifique sont marquées de l'icône correspondante (325 /  /  /  / ).

Si vous piochez une faveur ou une carte Bonus spécifique à une extension **non utilisée** dans la partie, vous pouvez la révéler immédiatement, la défausser et en piocher une nouvelle à la place.

## ◆ Faveurs du Roi



### Tours :

Comparez le nombre de **Tours**, achevées ou non, dans chaque château.



### Douves :

Comparez le nombre de **tuiles Douve** autour de chaque château. *Ne comptez pas la tuile Barbacane.*



### Jetons Cygne :

Comparez le **nombre total de jetons Cygne** de chaque architecte (toutes couleurs confondues). *Les jetons Cygne échangés pendant la partie ne comptent pas.*



### Rénovations :

Comparez le nombre de **tuiles Rénovation** dans chaque château.



### Total des salles :

Comparez le nombre total de salles dans chaque château.



### Plus long chemin de salles :

Comparez le plus grand nombre total de salles qu'on peut **traverser** dans chaque château sans passer 2 fois par la même salle.



### Salles sans symbole Cygne :

Comparez le nombre de tuiles **Salle sans icône Cygne** (dans le coin inférieur droit) dans chaque château. Cela concerne aussi les Escaliers, les Couloirs et les Douves. *L'icône Cygne est présente sur toutes les salles 250-400 . Les salles de toutes les autres surfaces sont donc comptées. Cette faveur peut être utilisée même si vous ne jouez pas avec l'extension Cygnes.*



### Plus petit nombre de PV :

Comparez vos **PV à cet instant**, et classez les scores **du plus petit au plus grand** nombre. *Attention à bien comptabiliser cette faveur au bon moment durant le décompte final. Les faveurs communes doivent être activées de gauche à droite sur la piste. Les faveurs de Tours doivent être comptabilisées dans le sens horaire, en commençant par l'Architecte en chef.*



### Surfaces distinctes :

Comparez le nombre de **valeurs de surface distinctes** dans chaque château. *Les Couloirs, Escaliers ou Foyers/Barbacanes n'entrent pas en compte.*



### Types distincts :

Comparez le nombre de **types de salle distincts** dans chaque château, en ajoutant +1 s'il y a au moins 1 tuile Douve. *Les tuiles Barbacane ne comptent pas comme des tuiles Douve.*



### Cours intérieures :

Comparez le nombre de **cours intérieures** dans chaque château. Une cour intérieure est un espace vide de n'importe quelle surface, entièrement entouré de tuiles, avec au moins 1 entrée. *Les salles entourant une cour intérieure doivent être en contact direct, sans aucun vide.*



*Lorsque son entrée est alignée correctement avec l'entrée du Couloir, la Salle de flûte ne touche aucune des 2 salles de Vie, et ne crée donc pas de cour intérieure.*

**BON À SAVOIR :** les faveurs et les cartes Bonus des extensions peuvent être facilement distinguées de celles du jeu de base par la présence d'une pierre en bas (faveurs) ou en bas à droite (cartes Bonus).

## ◆ Cartes Bonus



**325 Tours :**  
Marquez 2 PV pour chaque **Tour** (325  $\square$ ) dans votre château.



**Cours intérieures :**  
Marquez 1 PV pour chaque cour intérieure dans votre château. *Une cour intérieure est un espace vide de n'importe quelle surface, entièrement entouré de tuiles, avec au moins 1 entrée.*



**Symbole Cygne :**  
Marquez 1 PV pour chaque salle de votre château comportant une icône Cygne (toutes les salles 250-400  $\square$ ). Cette carte Bonus peut être utilisée même si vous ne jouez pas avec les jetons Cygne.



**Doutes :**  
Marquez 3 PV pour chaque **tuile Douve** autour de votre château (la Barbacane ne compte pas).



**1<sup>ère</sup> place des faveurs :**  
Marquez 4 PV pour chaque faveur pour laquelle vous avez la 1<sup>ère</sup> place (sans ex-aequo). *Cela inclut les faveurs obtenues en achevant des Tours. Ne comptez pas les 1<sup>ères</sup> places obtenues pour les faveurs de Tours d'autres architectes.*



**Tranches de 500 :**  
Déterminez la surface totale de votre château et marquez 1 PV par tranche de 500  $\square$ . *Ceci inclut les tuiles Douve.*



**Jetons Cygne :**  
Marquez 1 PV pour chaque **jeton Cygne** en votre possession.



**Architecte en chef :**  
Marquez 7 PV si vous étiez l'Architecte en chef au dernier tour. *Ceci peut être accompli en accélérant ou en ralentissant le cours du jeu par une utilisation stratégique des salles d'Alimentation, des salles de Repos, et par le ralentissement des achats de salles.*



**Cartes Bonus 0 PV :**  
Une fois tous les PV des cartes Bonus comptabilisés, marquez 3 PV par carte Bonus de n'importe quel architecte ayant rapporté 0 PV. *Si aucune autre carte Bonus n'a rapporté 0 PV, cette carte vous rapporte 3 PV.*



**Rénovations :**  
Marquez 2 PV pour chacune de vos **rénovations**.



**Pile épuisée :**  
Marquez 1 PV pour chaque tuile Salle ou Douve de votre château qui vient d'une pile épuisée. *Ceci s'ajoute aux 2 PV reçus normalement pour les bonus de pile épuisées.*



**Icônes Château :**  
Marquez 1 PV pour chaque icône Château « 1 » dans votre château. *Ceci concerne les valeurs de 1 PV dans le coin supérieur gauche des tuiles Salle et Rénovation, mais pas les pénalités de -1 PV, les valeurs et bonus de plus de 1 PV, les valeurs de PV et bonus des tuiles Doutes.*



**10 des 11 surfaces de salle :**  
Marquez 8 PV si vous avez 10 des 11 différentes surfaces de salle dans votre château. *Avoir plus d'1 salle de chaque surface ne rapporte pas de PV supplémentaires. Cette carte remplace la carte Bonus des différentes surfaces de salle du jeu de base.*

# Rappels de jeu

## ◆ Bonus et Pénalités des tuiles

### 1. Bonus de connexion

Gagnez des PV pour chaque salle **connectée** de l'un des types indiqués. Des salles sont connectées si elles **partagent une entrée**.

### 2. Pénalité d'adjacence

Perdez des PV pour chaque salle adjacente de l'un des types indiqués. Des salles sont adjacentes dès qu'elle ont le moindre contact entre elles.

### 3. Multiplicateur du Passage Secret (Extension Secrets)

Si 2 salles sont connectées entre elles par un Passage Secret, doublez tous les bonus de connexion.

### 4. Bonus Doves (Extension Doves)

Gagnez des PV pour chaque salle de l'un des types indiqués, située n'importe où dans votre château (page 11).

### 5. Bonus salles de Sous-Sol

Gagnez des PV pour chaque salle de l'un des types indiqués, située n'importe où dans votre château.



## DÉCOMPTE FINAL POUR LES EXTENSIONS

Lorsque vous jouez avec plusieurs extensions, le décompte final doit être effectué dans l'ordre suivant :

1. Piles épuisées
2.  Assortiments de jetons Cygne
3.  Décrets royaux (page 23)
4.  Faveurs du Roi
5.  Cartes Bonus
6.  Faveurs de Tours (page 10)
7. Argent restant

## ◆ Décompte pour les Salles, Rénovations et Douves

### 1. PV de la nouvelle tuile :

Gagnez la valeur de PV indiquée dans le coin supérieur gauche de la tuile.

### 2. Bonus/Pénalité de la nouvelle tuile :

Si la tuile comporte un bonus ou une pénalité en son centre, gagnez ou perdez des PV comme indiqué.

### 3. Bonus/Pénalités des autres tuiles :

Si la nouvelle tuile active des bonus et/ou pénalités sur d'autres tuiles de votre château, gagnez ou perdez des PV comme indiqué.

### 4. Récompenses d'achèvement :

Si le placement de la nouvelle tuile permet d'achever 1 ou plusieurs salles (en connectant toutes les entrées), ou d'achever votre Douve (en plaçant votre 3ème tuile Douve), gagnez les récompenses d'achèvement pour chaque salle ou Douve achevée.

## ◆ Nouvelles récompenses d'achèvement

### Récompense d'achèvement des Tours :

- En plus de la récompense pour ce type de Tour, regardez secrètement **3 faveurs du Roi** de la pile face cachée, choisissez-en **1** et placez-la **face cachée** devant vous pour marquer des PV à la fin de la partie.

### Récompense d'achèvement des Douves :

- Regardez secrètement toutes les tuiles d'**1 pile** de tuiles Salle. Choisissez-en **1** et **placez-la** immédiatement et **gratuitement** dans votre château. Mélangez les tuiles restantes et replacez la pile.

### Récompense d'achèvement des rénovations :

- Lorsque vous achevez une salle rénovée ou rénovez une salle déjà achevée, gagnez les récompenses d'achèvement des **2 types** de salle de la tuile Rénovation.

## ◆ Valeur des jetons Cygne

JETONS CYGNE	ÉCHANGE EN PIÈCES	VALEUR DE PV FIN DE PARTIE (ASSORTIMENTS DE COULEURS DIFFÉRENTES)
1	1000	1
2	3000	3
3	6000	6
4	10000	10
5	15000	15

## ◆ À propos du Roi Louis II

Le Roi Ludwig II, ou Louis II, est monté sur le trône de Bavière en 1864, soit 2 ans avant qu'elle soit assujettie à la Prusse. Très peu intéressé par les affaires d'état, Louis était en revanche fasciné par les châteaux médiévaux. Il commanda la construction de 3 châteaux, le plus renommé d'entre eux étant Neuschwanstein, un château de contes de fée surmonté de nombreuses tourelles, qui a inspiré les châteaux des parcs à thème Disney, et qui orne également la couverture de ce jeu. Il dépensa toute sa fortune (plus de 30 millions de marks) pour la construction de ces châteaux qui furent et demeurent, à son image, à la fois excentriques et majestueux.

De nombreuses salles spécialement construites pour les châteaux de Louis II sont présentes dans ce jeu, notamment la merveilleuse grotte de Vénus, une caverne souterraine remplie d'eau dans laquelle Louis assistait à des opéras de Wagner au milieu d'un décor grandiose.

Au bout d'un moment, les ministres bavarois privèrent Louis du pouvoir en le faisant déclarer fou, et en 1886, le lendemain de sa destitution, le corps de Louis fut retrouvé flottant dans un lac. Les causes de sa mort sont incertaines encore aujourd'hui, mais nous gardons comme fabuleux héritage les châteaux qu'il a fait construire, qui sont assaillis chaque année par les touristes. Si vous voyagez dans le sud de l'Allemagne, ne manquez pas de les visiter.

## ◆ À propos de l'auteur

Ted Alspach est l'auteur de nombreux jeux de société, tels que One Night Ultimate Werewolf, Maglev Metro, Silver, Ultimate Werewolf, The Palace of Mad King Ludwig, Suburbia et Werewords, finaliste du Spiel des Jahres 2019.

## ◆ À propos du développeur

Dale Yu est impliqué dans le développement de jeux depuis 2001, et a développé de nombreux jeux de Bezier Games, Inc. tels que Suburbia, Maglev Metro, Subdivision et The Palace of Mad King Ludwig. Lors de précédents projets, il a notamment fait partie de l'équipe de développement de Dominion, et affiné le mode solo d'Agricola. Dale a aussi fait partie de l'équipe de développement de Flizz&Miez, finaliste du Kinderspiel des Jahres 2014. Depuis 2010, Dale est éditeur en chef pour OpinionatedGamers.com.

## ◆ À propos de l'illustratrice

Agnieszka Dabrowiecka est une artiste freelance spécialisée dans les thèmes fantasy et historique. Sur son temps libre, elle prend également part à des reconstitutions historiques des 14ème et 17ème siècles, et dirige un groupe de danse du ventre moderne nommé Mantykora. Ses loisirs ont beaucoup influencé son style graphique. Elle a également réalisé les illustrations de l'édition collector de Castles of Mad King Ludwig, et de Between Two Castles of Mad King Ludwig.

Instagram @anezerynlis.

Artstation [www.artstation.com/anez](http://www.artstation.com/anez).

## Crédits

### Bezier Games

Directeur général :

Ted Alspach

Directeur des opérations :

Toni Alspach

Responsable contrats :

Renée Harris

Responsable marketing :

Ally Gold

Responsable communication digitale :

Lindsay Schlessler

Responsable événementiel :

Kevin Padula

Design graphique :

Alanna Kelsey, Matt Paquette & Co.

Support client :

Ryan Moore

Contrôle qualité :

Nathan McKeehan and Bryon Quick

Éditeurs :

Melinda Barsales, Jeff Fraser

Développeurs :

Chris Strater, Steven Melton, Jonathan Casper et

Erik Coburn

### Édition française

Traductrice :

Elisabeth Moore

Responsable éditoriale :

Chloé Philippe

Graphiste :

Marek Baranowski

### Testeurs :

De nombreuses personnes ont construit les châteaux de leurs rêves pour faire de ce jeu une réalité, et je les en remercie, en particulier Nicola Ally, Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Melinda Barsales, Chris Bender, Isabella Bender, Richard Bethany, Dan Calhoun, Jonathan Casper, Dave Clunie, Tyler Cornell, Audrey Cueto, Eric Dalehite, Charlie Davis, Randy Farmer, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Jennifer Geske, Ally Gold, Fil de Guzman, Brett Hardin, Renée Harris, Lucas Hedgren, Mike Heller, Jeremy Higdon, Shoana Hunt, Andre Infante, Braeden Jackson, Mark Jackson, Sergio Jaurez, Alanna Kelsey, Dan King, Chris Landon, Cynthia Landon, Shalise Landon, Larry Levy, Dean Lizardo, Steven Melton, Nathan McKeehan, Jim McQuillan, Karen Miller, Michael Morrison, Ryan Moore, Nathan Morse, Jesse Mundis, Kevin Padula, John Palagyi, Aliza Panitz, Matt Ryan, Steve Samson, Lindsay Schlessler, Greg Schloesser, Barbara Shepard, Sir Shuffles-a-lot, James Nathan Spencer, Jim Stith, Max Stith, Chris Strater, Nick Tannin, Monika von Tagen, Craig Vollmar, Sean Walsh, Stephanie Walsh, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Christopher Yu, Ryan Yu.

