



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



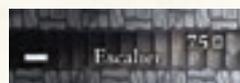
1 plateau de score



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 中



9 tuiles
Salle 150 中



9 tuiles
Salle 200 中



9 tuiles Salle 250 中



9 tuiles Salle 300 中



6 tuiles Salle 350 中



(6) tuiles Salle 450 中



6 tuiles Salle 400 中



6 tuiles Salle 500 中



6 tuiles Salle 600 中



50 cartes Salle

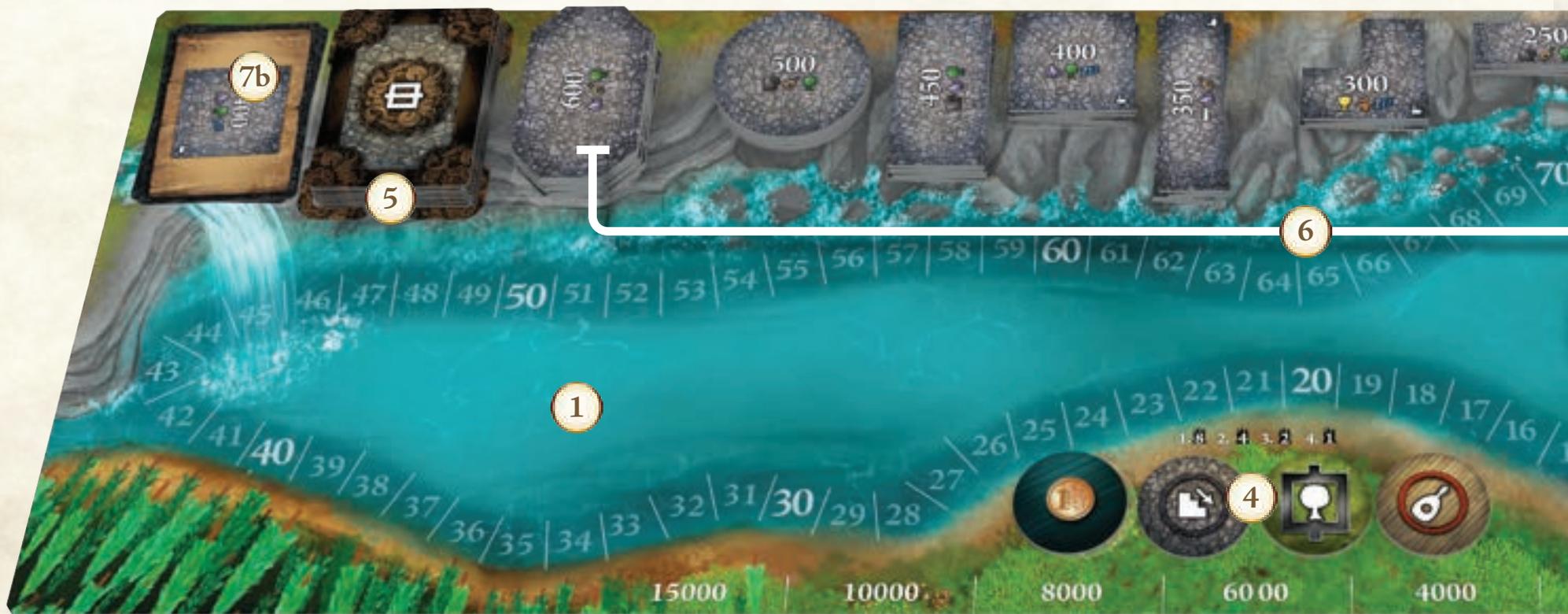


27 cartes Bonus

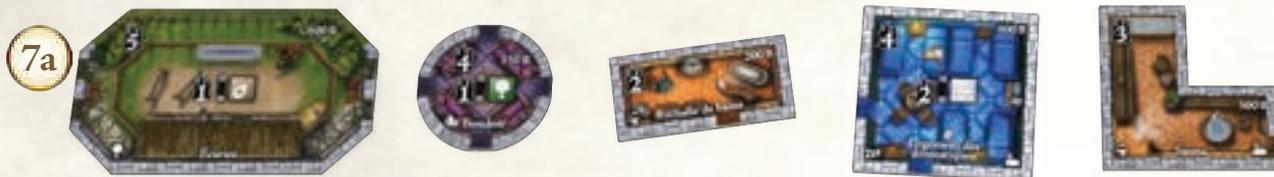
Récompenses d'achèvement

Alimentation	Actions		
Rejouez immédiatement	1 Ajoutez sur chaque tuile Salle restante	2 Révélez autant de cartes Salle que d'espaces libres	3 Placez une tuile Salle sur chaque espace libre
Utilitaires	Tous les architectes Payez pour acheter et placez une salle		
Piochez G	ou Prenez		
Vie	Décompte des PV		
Marquez nouveau la tuile des PV de la achevée	1 Salles	2 Icônes en haut à gauche	3 Icônes centrales des salles connectées
Barrière	4 Icônes centrales des salles connectées	5 Icônes centrales des salles adjacentes	
5 5	Fin de partie par salle dont la pile de tuiles est épuisée		

4 aides de jeu

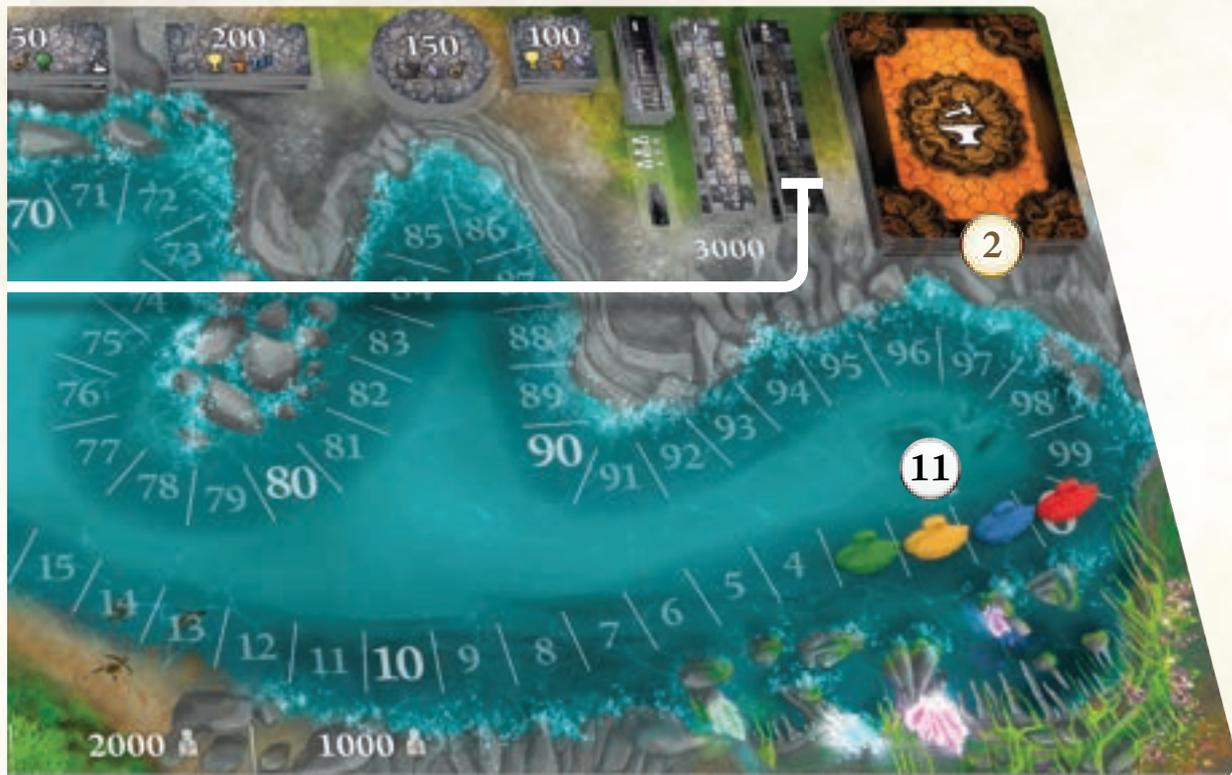


Mise en place



- 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



12



3

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).

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 € .



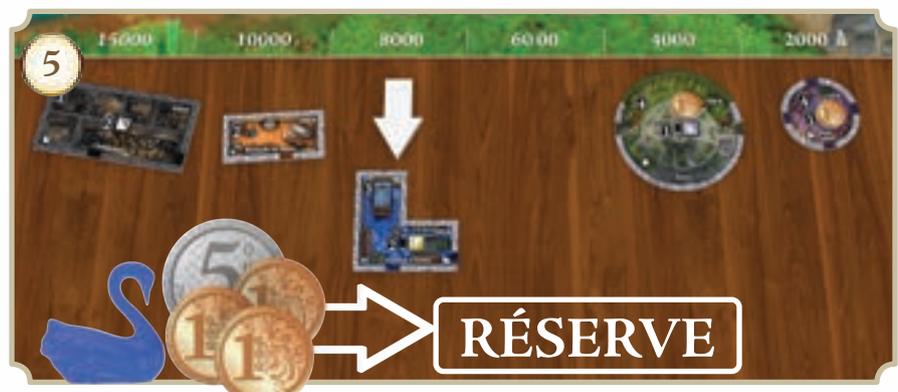
Marie peut maintenant réarranger les tuiles Salle de manière à pouvoir gêner ses adversaires. Il semble que la nouvelle salle de 450 € intéresse plusieurs architectes, elle va donc augmenter son prix en la plaçant sous 15000.



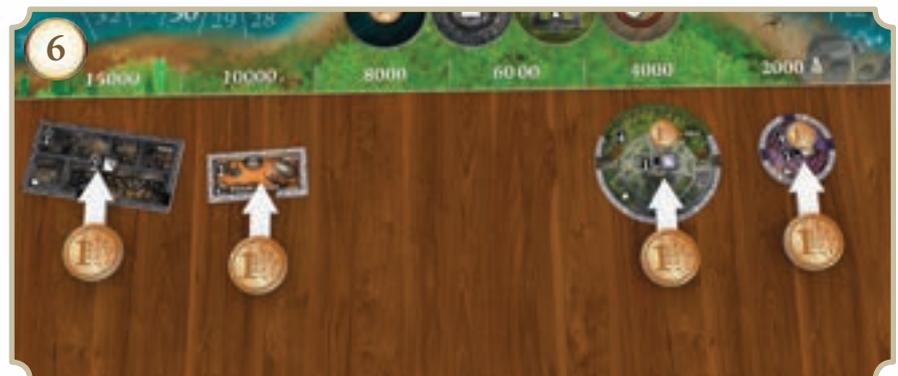
Maintenant que Marie a fixé les prix, Maximilian (à sa gauche) peut jouer. Il décide de payer 6000 à Marie pour acheter le Carré de citrouilles.



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.

Construction de votre château

◆ Placement des tuiles Salle

Lorsque vous placez une tuile Salle dans votre château, vous devez respecter ces règles :

1. Vous devez **connecter** au moins **1 entrée** de votre nouvelle salle à celle d'une salle déjà placée.
2. Vous pouvez **condamner** autant d'entrées que vous le souhaitez de votre nouvelle salle ou des anciennes salles déjà placées, mais votre nouvelle salle doit disposer d'au moins 1 entrée connectée.
3. Vous pouvez effectuer une **rotation** de 90° de votre tuile Salle autant de fois que vous le souhaitez avant de la placer.
4. Vous **ne pouvez pas** placer une nouvelle tuile Salle qui **chevaucherait** une ou plusieurs tuiles déjà placées.
5. Vous devez **toujours** vous assurer que votre château dispose d'au moins une **entrée externe**. Une entrée externe est une entrée ouverte sur un bord **extérieur** de votre château (elle n'est pas à l'intérieur d'une zone qui est entièrement entourée de tuiles).
6. Vous ne pouvez pas coller une salle au bord clôturé d'une **salle d'Extérieur** (voir page 16).
7. Vous pouvez connecter des **salles de Sous-Sol uniquement** au bas d'une tuile Escalier, à une tuile Couloir souterrain, ou à d'autres salles de Sous-Sol (voir page 17).
8. Vous **ne pouvez pas** acheter une salle si celle-ci ne peut être placée dans votre château sans enfreindre les précédentes règles.



◆ Marquer des PV et achever des salles

Chaque fois que vous placez une nouvelle salle dans votre château, suivez les étapes ci-dessous pour marquer immédiatement des PV et gagner des récompenses d'achèvement.

1. PV de la nouvelle salle :

Marquez le nombre de PV indiqué dans le coin supérieur gauche de la salle placée.

2. Bonus/Pénalité de la nouvelle salle :

Si la salle que vous venez de placer indique un bonus ou une pénalité en son centre, gagnez ou perdez autant de PV qu'indiqué (voir page 10).

3. Bonus/Pénalités des autres salles :

Si la nouvelle salle placée active des bonus et/ou des pénalités sur d'autres salles de votre château, gagnez ou perdez autant de PV qu'indiqué (voir page 10).

4. Récompenses d'achèvement :

Si le fait de placer la nouvelle salle permet l'achèvement d'1 salle (en connectant toutes ses entrées) ou plusieurs, gagnez immédiatement une récompense pour chaque salle achevée selon son type, en activant les récompenses d'achèvement dans l'ordre de votre choix (voir page 12).

Valeur en PV

Surface



Type

Nom

Bonus ou Pénalité

◆ 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).



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.

◆ 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 Coulloir.

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.

◆ 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 VPs
2 ^{ème}	—————	4 VPs
3 ^{ème}	—————	2 VPs
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.

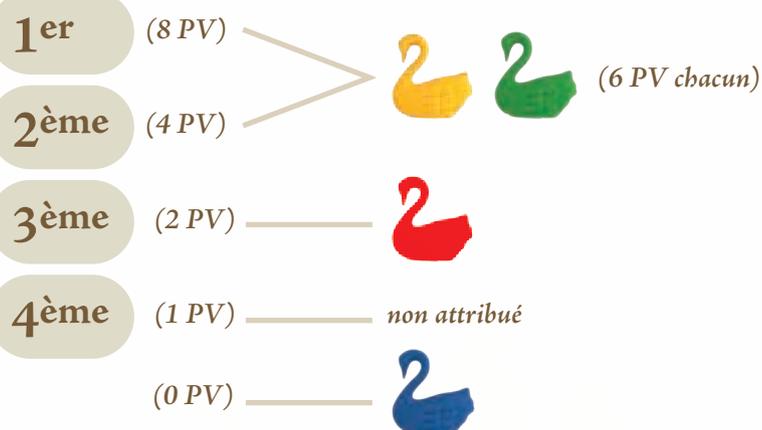


Maximilian a 3 salles 300  et 1 salle 450  ; il marque un total de 8 PV pour le gain des piles épuisées.

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 remplacez 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

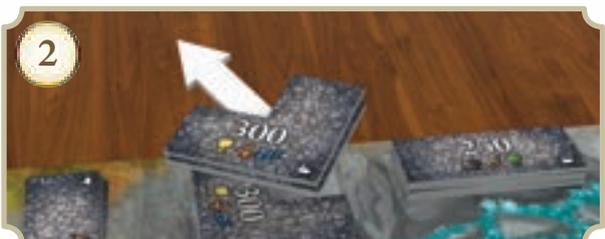
Sa Majesté a besoin d'espaces pour bricoler, se laver, et aussi d'endroits pour satisfaire à des obligations qui n'ont pas lieu d'être mentionnées ici.

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 \square 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 \square . 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 m^2 et la salle du Trône fait 600 m^2 , ce qui fait un total de 750 m^2 .



Petites salles

Comparez le nombre de salles 100 à 300 m^2 dans chaque château (hors Foyers ou Couloirs).



Grandes salles

Comparez le nombre de salles 350 à 600 m^2 dans chaque château.



Salles carrées

Comparez le nombre de salles (100 m^2 et 400 m^2) dans chaque château.



Salles rondes

Comparez le nombre de salles rondes (150 m^2 et 500 m^2) 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 types de salles

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



Bonus Couloirs

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



Bonus Escaliers

Marquez 2 PV pour chaque escalier dans votre château.



Bonus salles achevées

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



Bonus salles carrées

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



Bonus salles rondes

Marquez 1 PV pour chaque salle carrée (150 € et 500 €) 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.



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 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 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

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

◆ 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 ne 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 Dąbrowiecka est une artiste freelance spécialisée dans les thèmes fantasy et historique. Sur son temps libre, elle prend également part à des reconstitutions historiques des 14^{ème} et 17^{ème} 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.

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.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr