



Ted Alspach

Zámky

šileneho krále Ludvíka

ROZŠÍŘENÍ



MINDOK

Herní materiál

— ♦ Labutě —



45 destiček malých místností (po 9 každé velikosti)



11 žetonů královských odměn



40 žetonů labutí



30 d. velkých místností (po 6 v každé velikosti)



13 karet úkolů



58 králových dekretů

— ♦ Dekrety —

Obsah

Herní materiál	str. 2
Příprava hry	str. 4
Průběh 1 kola hry	str. 7
Věže	str. 10
Příkopy	str. 11
Tajné chodby	str. 15
Labutě	str. 17
Renovace	str. 18
Královy dekrety	str. 23
Královské odměny	str. 28
Karty úkolů	str. 29
Přehledné shrnutí	str. 30
O české hře Zámky	str. 32

— ♦ Hra v 5 hráčích —



1 označovací labuť



5 přehledových karet



1 vstupní hala



1 d. schodiště



2 d. chodeb

325 Věže



8 destiček věží
o velikosti 325



5 karet místností věží

Hradní příkopy



5 dílů hradeb



10 dílů příkopů

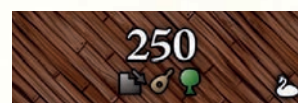
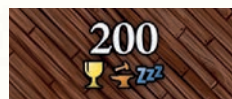
Tajné chodby



15 d. tajných chodeb
(po 5 v každé velikosti)

Poznámka: karty a žetony odměn z rozšíření rozeznáte podle symbolu

Renovace



60 d. renovovaných místností
(po 6 každé velikosti)

Hra s rozšířením

Tato krabice obsahuje řadu volitelných modulů rozšíření základní hry **Zámky šíleného krále Ludvíka**. Můžete je libovolně kombinovat (hra v 5 hráčích však vyžaduje použití modulu Věže).

Následující text (str. 4–9) popisuje změny v přípravě hry, průběhu kola a závěrečného vyhodnocení jednotlivých modulů. U popisu je vždy uveden symbol příslušného modulu. Pokud daný modul nepoužijete, můžete příslušné informace přeskóčit.

Budete potřebovat i základní hru. Předpokládáme, že její pravidla dobře znáte, zde jsou shrnuta jen v nejzásadnějších bodech, podrobně jsou uvedeny všechny změny.

První partie s rozšířením

Ve své první partii s rozšířením zamíchejte všechny nové destičky místností standardních velikostí, karty úkolů i žetony královských odměn mezi příslušné prvky ze základní hry. Většinu z těchto nových prvků lze využít i při hře bez rozšiřujících modulů podle pravidel základní hry.

Žetony královských odměn a karty úkolů, u nichž se vyžaduje použití určitého modulu, můžete snadno i během hry nahradit jinými, pokud by měly přijít do hry. Podrobnosti viz str. 4–9.



🏰 Příprava hry

- 1 Položte **ústřední desku** na stůl vzhůru stranou určenou pro hru s rozšířením.
- 2 Zamíchejte **balíček karet úkolů** a položte jej lícem dolů na desku.
- 3a Bank **peněz** připravte vedle ústřední desky, aby na ně všichni dobře dosáhli.

🐼 **LABUTĚ 3b**: Žetony labutí pečlivě zamíchejte a položte je lícem dolů na jezírko vyznačené na desce.

- 4a Zamíchejte žetony **královských odměn** a na vyznačená místa ústřední desky jich vyložte lícem vzhůru tolik, kolik je hráčů ve hře. Ostatní žetony vraťte do krabice.

🏰 **VĚŽE 4b**: Z nepoužitých žetonů královských odměn nejprve odpočítejte 24, vytvořte z nich sloupeček lícem dolů na desce a teprve poté vraťte přebývající žetony do krabice.

- 5 Pečlivě zamíchejte balíček karet místností, odpočítejte **11 na každého hráče** a balíček položte lícem dolů na vyznačené místo. Ostatní karty vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

🏰 **VĚŽE**: Před odpočítáváním karet místností mezi ně zamíchejte i **5 karet místností věží** (325 🏰).

🎲 **RENOVACE**: Neodpočítávejte 11 karet místností na hráče, nýbrž podle následující tabulky:

POČET HRÁČŮ	2 🐼	3 🐼	4 🐼	5 🐼
CELKEM KARET MÍSTNOSTÍ	17	23	29	35



- 6a Odpočítejte správný počet **destiček místností** podle velikosti v závislosti na počtu hráčů podle následující tabulky i počet **destiček chodeb a schodišť**, destičky místností každé velikosti zvlášť zamíchejte a vytvořte sloupečky lícem dolů na vyhrazených místech ústřední desky. Zbylé destičky vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

🏰 **VĚŽE 6b**: Odpočítejte správný počet **destiček věží**, zamíchejte je a vytvořte sloupeček lícem dolů. Zbylé vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali. Pozor, při hře 5 hráčů je použití tohoto modulu nutné.

🏰 **PŘÍKOPY 6c**: Odpočítejte správný počet dílů příkopů, zamíchejte je a vytvořte sloupeček lícem dolů. Zbylé díly vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

🎲 **RENOVACE 6d**: Zamíchejte tyto destičky dle jednotlivých velikostí a připravte je setříděné v pořadači poblíž desky.

POČET HRÁČŮ	2 🐼	3 🐼	4 🐼	5 🐼
VELKÉ MÍSTNOSTI (350-600 🏰) a schodiště	4	5	6	7
🏰 VĚŽE (325 🏰)	5	6	7	8
MALÉ MÍSTNOSTI (100-300 🏰) a chodby	5	7	9	11
🏰 PŘÍKOPY	5	7	9	10



7 Otočte tolik vrchních karet místností, kolik udává následující tabulka v závislosti na počtu hráčů, ze sloupečků destiček místností vezměte odpovídající destičky a připravte je lícem vzhůru na trh u dolního okraje ústřední desky (na jejich uspořádání v tuto chvíli nezáleží) 7a. Poté můžete karty místností odložit na místo pro odhazovací hromádku karet místností 7b). Hraje-li vás méně, cenovky určené pro vyšší počet hráčů nejsou vůbec k dispozici.

HRA 5 HRÁČŮ 7c: Připravte 8 destiček místností. V každém kole budou mít 2 místnosti cenu 15 000 M.

RENOVACE 7d: Za každou otočenou kartu připravte kromě normální místnosti také jednu destičku renovované místnosti dané velikosti. Vyložte je lícem vzhůru pod destičky místností připravené na trh. Renovované místnosti se k cenovkám nepřirazují. Pro destičky věží žádné renovované místnosti ve hře nejsou.

POZNÁMKA 8: Obrázek uvádí hru připravenou pro partii 5 hráčů.

TRH

POČET HRÁČŮ	VYLOŽENÉ D. MÍSTNOSTÍ	TRH								VYŘAZENÉ CENOVKY	VYLOŽENÉ RENOVOVANÉ MÍSTNOSTÍ
		30	25	20	15	10	5	1	1		
		15000	10000	8000	6000	4000	2000	1000			
2	5									1 000 a 2 000 M	5
3	6									1000 M	6
4	7									-	7
5	8									-	8



◆ Příprava jednotlivých hráčů

- 1a** Každému hráči přidejte destičku vstupní haly a označovací labuť ve zvolené barvě, **přehledovou kartu** a **15 000 M**. Vstupní haly mají z jedné strany 3, z druhé 4 dveře. Každý hráč si na začátku hry musí nezávisle na ostatních zvolit, kterou stranu použije. Počet peněz každého hráče je veřejná informace.

PRÍKOPY 1b : Každý hráč si vezme jeden **díl hradeb** a do určeného výřezu zasune svou destičku vstupní haly libovolnou stranou vzhůru. *Při hře s tímto rozšířením musejí tento krok provést všichni, i ti, kdo si žádné příkopy pořizovat nebudou.* Zvolíte-li stranu vstupní haly se 3 dveřmi, můžete „zazdít“ východ na most, ale v takovém případě nebudete moci přikládat místnosti vně příkopu a samotný příkop nebude možné uzavřít úplně dokola (viz dále).

TAJNÉ CHODBY 1c : Každý hráč si vezme **sadu 3 tajných chodeb**, po 1 v každé velikosti.

- 2** Náhodně určete **začínajícího hráče**, kterému budeme dále říkat „Mistr stavitel“, a přidejte mu kámen Mistra stavitele.
- 3** Mistr stavitel postaví svou **labuť** na pole 0 bodovací lišty, každý další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček postaví svou labuť o jedno políčko dále.

KRÁLOVY DEKRETY 4 : Zamíchejte **balíček dekretů** a sousedovi po pravici Mistra stavitele jich rozdejte **o 2 více, než kolik je hráčů ve hře**. Ten si z nich jeden tajně vybere, nechá si ho, aniž by ho někomu ukazoval, a zbylé dekreta předá sousedovi vpravo (proti směru hry). Takto postupujte, dokud **každý hráč nebude mít 1 dekret**. Mistr stavitel si vybírá ze 3, zbylé 2 dekreta zasune dospodu balíčku. Poté všichni hráči současně **vyloží své dekreta před sebe na stůl lícem vzhůru**, aby je všichni viděli.

TIP: Jakmile se s hrou seznámíte více, můžete si sadu dekretů do hry připravit cíleně.


- 5** Rozdejte každému hráči **3 karty úkolů**, z nich si každý vybere a ponechá 2 a zbylou zasune dospodu balíčku těchto karet. Karty úkolů během celé hry nikomu neukazujte.
- 6** Mistr stavitel začne první kolo tím, že **přiřadí připravené destičky místností k jednotlivým cenovkám na trhu**.

Průběh jednoho kola hry

1. Vyložení nových místností


V každém kole hry otočí aktuální Mistr stavitel tolik karet místností, kolik cenovek je volných (není-li volná žádná, neotáčí žádnou kartu), a vezme z příslušných sloupečků destičky v náležitém počtu a velikosti. Pokud by na otočené kartě byla uvedena místnost tvaru a velikosti, jejichž sloupeček byl již vyčerpán, otočí Mistr stavitel kartu další. Otočené karty místností putují na odhazovací hromádku. V prvním kole hry celý tento krok odpadá.

 **RENOVACE:** Mistr stavitel také připraví tolik nových **destiček renovovaných místností**, kolik jich na trhu chybí (viz str. 20).

 **LABUTĚ:** Položte **po 1 náhodně vylosovaném žetonu labutě** lícem vzhůru na každou novou destičku místnosti či renovované místnosti se symbolem labutě (viz str. 17).


2. Přiřazení k cenovkám


Mistr stavitel přiřadí připraveným destičkám místností ceny tak, že destičky na tržišti uspořádá libovolně jinak či nechá ležet.


 **HRA 5 HRÁČŮ:** Připomínáme, že k cenovce 15 000 M přiřadí Mistr stavitel vždy **dvě** destičky místností! K ostatním cenovkám pak po jedné destičce jako obvykle.


3. Nákup místností

Počínaje sousedem po levíci Mistra stavitele a dále po směru hry se hráči střídají na tazích a každý si může **koupit jednu destičku místnosti z trhu**, nebo si **vzít 5 000 M z banku**.

 **LABUTĚ:** Kdykoli ve svém tahu můžete prodat **až 5 svých žetonů labutí** za peníze (viz str. 17).

 **PŘÍKOPY:** Namísto destičky místnosti si můžete koupit **díl příkopu** za 5 000 M (viz str. 11).

 **RENOVACE:** Namísto destičky místnosti si můžete koupit jednu z vyložených destiček renovovaných místností za **5 000 M** (viz str. 18).

 **TAJNÉ CHODBY:** Kupujete-li si místnost či renovovanou místnost, můžete s ní rovněž přiložit libovolný počet destiček tajných chodeb tak, aby novou místnost propojovaly s místnostmi přiloženými dříve (viz str. 15).

4. Přidání mincí

Na každou zbylou destičku místnosti v nabídce na trhu položte po 1 000 M z banku. Na každé destičce může ležet neomezený počet mincí.

Mince se přidávají i na zbylé destičky **VĚŽÍ**. Na díly **PŘÍKOPŮ** a destičky **RENOVOVANÝCH MÍSTNOSTÍ** nikoli.

5. Předání funkce Mistra stavitele

Mistr stavitel předá svou funkci a kámen sousedovi po levíci a může začít nové kolo.

♦ Vyhodnocení přiložené místnosti

Jakmile přiložíte do svého zámku novou destičku místnosti, věže, renovované místnosti, schodiště, chodbu nebo díl příkopu, započtete si body následujícím postupem:

1. Základní bodová hodnota:

Přičtete si body  uvedené v symbolu vlevo nahoře.

2. Bonus či postih nové místnosti:

Je-li uprostřed destičky uveden pikto-gram, získáte (či ztratíte) dodatečné body za navazující (sousedící) místnosti.

3. Bonusy či postihy existujících místností:

Stejně tak získáte (či ztratíte) dodatečné body za místnosti již v zámku existující, je-li přiložením nové destičky splněna příslušná podmínka.

4. Odměna za uzavření:

Uzavřete-li přiložením nové destičky některé místnosti (nové či již existující) navázáním všech dveří nebo dokončíte-li příkop (přiložením 3. dílu, viz str. 11), získáte příslušnou odměnu.



♦ Bonusy a postihy

1. Bonusy za navazující místnosti

Za každou **navazující** místnost uvedeného typu získáte dodatečné body. Jak víme, místnosti jsou navazující, pokud na sebe navazují alespoň 1 dveře.

2. Postihy za sousedící místnosti

Za každou **sousedící** místnost uvedeného typu ztratíte dodatečné body. Připomínáme, že místnosti jsou sousedící, pokud se jejich stěny jakkoli dotýkají, bez ohledu na dveře.

3. Bonusy za tajné chodby

Jsou-li dvě místnosti propojeny **tajnou chodbou**, považují se za navazující a bonusy za navazování právě těchto dvou místností získáte v dvojnásobné výši (viz str. 15-16).

4. Bonusy za příkopy

Zaznamenejte si získané body za každou místnost uvedeného typu ve svém zámku (viz str. 11).

5. Sklepní místnosti






U sklepních místností dostanete dodatečné body za každou místnost uvedeného typu ve vašem zámku.





ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Postupujte podle následujících kroků, nepoužité moduly přeskočte:

1. Vyčerpané sloupečky místností
2.  Sady žetonů labutí (str. 17)
3.  Královny dekrety (str. 23)
4.  Královské odměny
5.  Karty úkolů
6.  Bonusy za věže (str. 10)
7. Zbylé peníze

POZNÁMKA: Některé královny dekrety se vyhodnocují v určitých konkrétních krocích závěrečného vyhodnocení. Viz jejich podrobný popis na str. 23–27.

325 POZNÁMKA: Jak už bylo uvedeno, tento modul je **nutný** ve hře v 5 hráčích, v jiném počtu hráčů je volitelný jako ostatní moduly.

Destičky věží přicházejí do hry otáčením karet místností jako destičky místností ostatních velikostí a jsou také tak přiřazovány k cenovkám na trhu.

Na každém dílku věže je vyznačen typ místností a někdy piktogram uprostřed pro dodatečný bonus či postih. Platí všechna obvyklá pravidla pro přiřazení místností do zámku.

Při uzavření věže získáte **obvyklou odměnu za uzavření místnosti daného typu PLUS** odměnu za **uzavření věže**.

Připomínáme, že i na destičky věží zbylé na trhu se přidávají peníze jako na destičky standardních místností.

Odměna za uzavření věže

- Tajně si prohlédněte **3 horní žetony královských odměn** ze sloupečku, jeden z nich si nechte a položte ho **lícem dolů na stůl před sebe**. Vyhodnotíte si ho při závěrečném vyhodnocení. Zbylé 2 vyřadte ze hry - vraťte je do krabice, aniž byste je někomu ukazovali. Svůj žeton lícem dolů si samozřejmě můžete kdykoli prohlédnout.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Při závěrečném vyhodnocení se přidělují bonusy za věže takto:

- Věže se počítají pro všechny účely včetně královských odměn, karet úkolů, králových dekretů a vyčerpaných sloupečků jako místnosti uvedeného typu.
- Po vyhodnocení **karet úkolů** každý hráč otočí své **získané žetony královských odměn** lícem vzhůru a vyhodnotí je.
- Žeton se vyhodnotí jako obvykle (tj. počet bodů, které získáte, určete porovnáním svého zámku v daném kritériu se zámky všech ostatních hráčů), ale body získá jen ten, kdo daný žeton drží. I nadále platí, že musíte mít alespoň 1 prvek požadovaného typu, abyste získali být jediný bod.

Příklad:

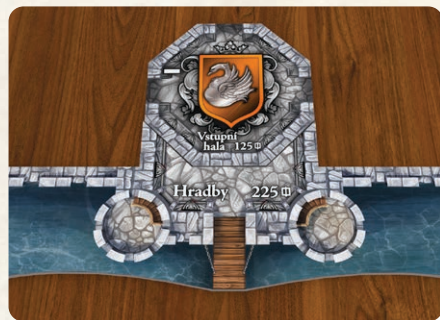
	HRÁČI	POČET SPOL. MÍSTNOSTÍ	ZÍSKANÉ BODY	
			SHODA NA 1. MÍSTĚ	BODY
	ČERVENÝ	4		6
	ZELENÝ	4		0
	MODRÝ	1		0

Červený hráč získal za uzavření své jediné věže tento žeton královské odměny. Na konci hry ho vyhodnotí jako obvykle, porovná tedy počet **společenských místností** ve svém zámku se zámky ostatních hráčů. On i zelený hráč jich mají ve svém zámku shodně po 4, modrý má 1. Při shodě na 1. místě získává červený 6 bodů, ale zelený ani modrý nezískají nic.

☐ Příkopy

◆ Hradby

Ve hře s tímto modulem se vaše *Vstupní hala* stane *Barbakánem*. Díl složený z haly a dílku hradeb, dohromady barbakán, platí pro všechny účely jako jedna místnost.



Je typu **spojovací místnost** a má celkovou velikost 225 M (125 M uvedených na destičce *Vstupní haly* ignorujte při hře s tímto modulem). Barbakán může mít 3 nebo 4 dveře, z nichž jedny mohou vést přes padací most „ven“ mimo váš příkop (viz „Padací most a zahrady“ na str. 14).

◆ Pořízení příkopu

Kdykoli si kupujete destičku místnosti, můžete si namísto ní koupit **díl příkopu** (podobně jako schodiště či chodbu), stojí 5 000 M.

Hned po nákupu dílu příkopu **otočte vrchní kartu místnosti z balíčku a odhďte ji** na odhazovací hromádku, aniž byste na trh přidávali odpovídající destičku místnosti. Leží-li na balíčku nějaká připravená destička místnosti (viz odměna za uzavření ložnice), namísto otáčení karet vyřadte ze hry tuto destičku – vraťte ji do krabice. Pokud jste takto odhodili **poslední kartu místnosti** z balíčku, hra skončí na konci právě probíhajícího kola.

Připomínáme, že na dílky příkopů se na konci kola žádné peníze nepokládají.

◆ Přiložení dílu příkopu

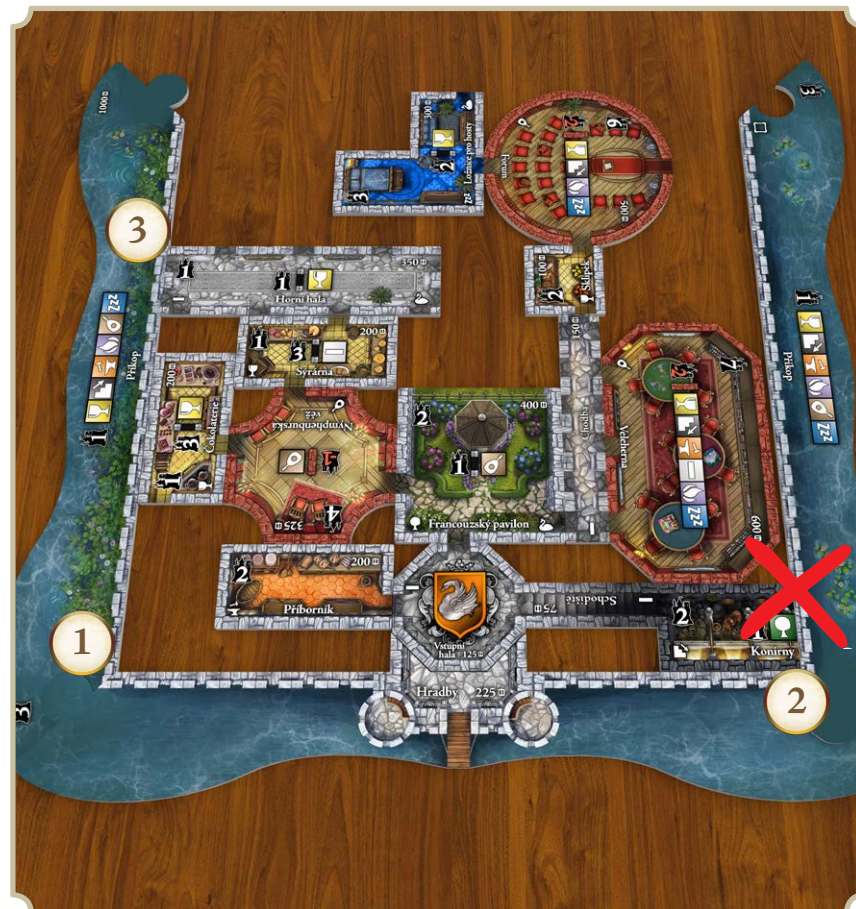
Nakoupený díl příkopu musíte ihned přiložit a vyhodnotit jako destičku místnosti. Pro příkopy platí všechna pravidla platná pro místnosti, s upřesněním uvedeným vedle v rámečku.

◆ Vyhodnocení příkopů

Příkopy se vyhodnocují jako místnosti. Každý díl má základní bodovou hodnotu 3 a dodatečně získáte po 1 bodu za každou místnost zámku, která je jiného typu než spojovací místnost nebo zahrada (existující nebo přiloženou později, jako u sklepních místností).

☐ TIP: Podobně jako u sklepních místností není zisk bonusu nijak vázán na vzájemnou pozici místnosti (sousedící ani navazující). Nezapomeňte si započítávat body i za každou později přiloženou místnost odpovídajícího typu.

Pravidla přikládání příkopů:



1. Nový díl a příkopu musí navazovat na díl hradeb nebo díl příkopu přiložený dříve.
2. Díl příkopu nesmí překrývat žádnou destičku místnosti vašeho zámku, destičky místností nesmějí překrývat díl příkopu.

☐ POZOR: Může se stát, že vzhledem k postupu výstavby vašeho zámku nebude možné příkop uzavřít.

3. Příkop **může** blokovat dveře existujících nebo později přiložených destiček místností. To se pro účely uzavření místností počítá jako dveře blokované zdí, takže danou místnost **nebude možné** uzavřít.

POSTIH ZA SPOLEČENSKÉ MÍSTNOSTI A MÍSTNOSTI S NIMI SOUSEDÍCÍ

Příkop se sice považuje za spojovací místnost, ale pokud se společenská místnost dotýká zdi příkopu sousedící s vodou, žádné body neztratíte. Případný postih za místnosti sousedící se společenskými místnostmi se uplatní pouze u dílu hradeb, a to pouze když se destička společenské místnosti dotýká destičky Vstupní haly.

Příklad: Při přiložení Velehery si tento hráč připsal postih 2 bodů za to, že Veleherna sousedí s Halou trofejí, ale ne za to, že sousedí s hradbou a příkopem.

Při přiložení Vláčkovny si tento hráč připsal postih 1 bodu za to, že Vláčkovna sousedí s Halou trofejí, a dalšího 1 bodu za to, že sousedí s barbakánem (tedy s destičkou Vstupní haly).



◆ Dokončení příkopu

Příkop je dokončený, jakmile uzavřete čtverec 3 dílů příkopu a 1 barbakánu. Pokud jste použili vstupní halu s 3 dveřmi a vstup na most jste „zazdili“, nesmíte příkop uzavřít, protože by zámek neměl východ ven.

Za uzavření příkopu získáte následující odměnu:

- Prohlédněte si tajně **jeden sloupeček destiček místností**, jednu z nich si vyberte a **zdarma** ji hned přiložte do svého zámku (*nikoli však renovovaných místností, schodišť či chodeb*). Zbylé destičky zamíchejte a jejich sloupeček lícem dolů zase položte na příslušné místo na desku. Pro přiložení této destičky platí všechna obvyklá pravidla.
- Jakmile svůj příkop uzavřete, další díly příkopů si kupovat **nesmíte** (tj. během hry nemůžete ke svému zámku nikdy přiložit více dílů příkopů než 3.)

POZOR: Ve hře není dost dílů příkopů, aby ho mohli uzavřít všichni, proto zbytečně neotálejte!

Příklad:



Červený hráč si za obvyklých 5 000 M koupí 3. dílek příkopu a přiloží ho ke svému zámku. Získá 3 body za jeho základní bodovou hodnotu a dodatečných 9 bodů za své místnosti.



Příkop je uzavřen, jako odměna za uzavření si červený zvolí, že si prohlédne sloupeček destiček místností o velikosti 600 \square . Vybere si *Taneční sál* a zdarma jej přiloží. Získá 7 bodů za jeho základní hodnotu, ztratí 2 body za to, že sousedí s *Horní halou* a získá 3 dodatečné body za každý ze 3 dílů příkopů, takže celkem získá 8 bodů.

POZOR: Červený nezíská odměnu za uzavření *Tanečního sálu*, protože 1 jeho dveře jsou zablokovány zdí příkopu.

◆ Padací most a zahrady

Vedou-li ze vstupní haly na padací most dveře, platí celý most jako jedny dveře barbakánu. Chcete-li v tom případě získat odměnu za **uzavření barbakánu**, musíte i k padacímu mostu přiložit navazující destičku místnosti. K mostu lze přiložit **POUZE** místnost typu **zahrada**. Žádnou jinou sem přiložit nelze. Zahradám za padacím mostem říkáme „vnější zahrady“.

Při přiložení destiček vnějších zahrad platí následující pravidla:



- ◆ Musejí **navazovat na padací most** nebo **jinou vnější zahradu**.
- ◆ Strana s plotem se **nesmí dotýkat** dílu příkopu (ani strany s vodou) ani jiné destičky, jako vždy.
- ◆ Uzavřete-li příkop, musí mít váš zámek kdekoli ve vnějších zahradách **alespoň jedny dveře vedoucí ven** (pokud příkop **neuzavřete**, může mít váš zámek dveře vedoucí ven jinde než ve vnějších zahradách, vždy však alespoň jedny takové dveře mít musí).

- ◆ Vnější zahrady nesmějí nijak navazovat na místnosti za příkopem (tj. uvnitř zámku), smějí navazovat jen na padací most či na sebe navzájem.

POZNÁMKA: Destičky místností typu zahrada lze i nadále umísťovat do zámku uvnitř příkopu jako obvykle.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Příkopy ovlivňují závěrečné vyhodnocení takto:

- ◆ Je-li vyčerpán sloupeček dílů příkopů, dostane každý hráč 2 body za každý díl příkopu ve svém zámku. Za díl hradeb se tato prémie neuděluje.
- ◆ Díly příkopů se **nepočítají** jako místnosti při vyhodnocování královských odměn, karet úkolů či králových dekretů, není-li výslovně uveden opak. Barbakán se ovšem jako místnost počítá jako obvykle.
- ◆ Příkopy se ovšem **počítají** do celkové výměry zámku – díly příkopů mají velikost **1 000** , barbakán celkem **225** .
- ◆ Stěny příkopu se dají využít k uzavření nádvoří pro účely králova dekretu, královské odměny a karty úkolu Nádvoří.

x2 Tajné chodby

Každý hráč dostane do hry sadu 3 destiček tajných chodeb, které může v průběhu partie využít. Jednou příloženou destičku nelze později nikam přemísťovat. Jakmile využijete všechny 3, další už přiložit nemůžete.

◆ Přiložení tajných chodeb

Kdykoli přikládáte destičku místnosti, smíte s ní také zdarma přiložit libovolný počet svých destiček tajných chodeb. Při tom platí obvyklá pravidla pro destičky místností s následujícími úpravami:

1. Jeden konec tajné chodby musí překrývat dveře místnosti na právě přiložené destičce, druhý konec dveře na destičce místnosti již v zámku existující. Není dovoleno chodbu přiložit tak, aby její konec zůstal volný nebo překryl zeď.
2. Destička chodby částečně překrývá destičky místností na svých koncích, ale jinak žádné destičky po celé své délce překrývat nesmí.
3. S výjimkou krátké chodby není dovoleno chodbou propojit místnosti, které jsou již navazující. Krátkou chodbu však jinak umístit ani nelze, viz obr.
4. Je však možné umístit destičku místnosti tak, že samotná místnost na zámek vůbec nenavazuje a **teprve umístěním chodby** je splněn požadavek, že alespoň 1 dveře navazují na místnost již v zámku existující.
5. Tajná chodba **nesmí** navazovat na jinou tajnou chodbu.
6. Destička tajné chodby **nesmí** žádnou svou částí sousedit s plotem zahrady.
7. Není možné, aby chodba propojovala místnost v přízemí se sklepní místností.
8. Při hře s modulem *Příkopy* nelze chodbu použít ve vnějších zahradách.



◆ Vyhodnocení tajných chodeb

Místnosti spojené tajnou chodbou se počítají jako **navazující** a bonusové body za navazování právě těchto místností získáte **v dvojnásobné výši**.

Za **sousedící** se však tyto místnosti považují jen tehdy, pokud se jejich destičky v některém místě opravdu dotýkají. Nesousedí-li tedy **společenská místnost** s jinou místností jinak než spojením tajnou chodbou, **nepřipíšete** si patřičný postih! (*Berte to tak, že tajná chodba zvuky dokonale utlumí.*)

Odměna za uzavření obytných komnat

- Když si v rámci odměny za uzavření obytné komnaty za ni znovu započítáváte body, **znovu se zdvojnásobí i bonus** za místnost navazující tajnou chodbou.



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Tajné chodby ovlivňují závěrečné vyhodnocení takto:

- ◆ Tajné chodby se **nepočítají** jako místnosti při vyhodnocování královských odměn, karet úkolů ani králových dekretů.
- ◆ Tajné chodby nemají **žádnou výměru**.
- ◆ Tajné chodby lze využít k **uzavření nádvoří**.

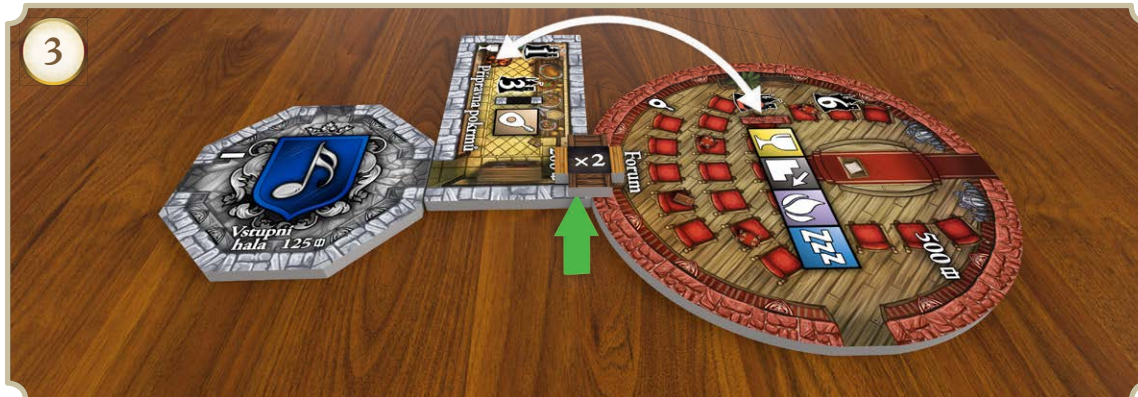


Zelený hráč přiloží Šermírnu tak, že sousedí s Malířským ateliérem a navazující dveře překryje destičkou krátké tajné chodby. Obě místnosti však spolu nadále sousedí. Zaznamená celkem 9 bodů – 4 jako základní bodovou hodnotu Šermírny, 6 bonusových bodů za to, že Malířský ateliér navazuje na novou společenskou místnost (dvojnásobný bonus 3 bodů) a 1 bod ztratí za to, že s Šermírnou sousedí obytná komnata.



Oranžový hráč přiloží destičku Knihovny a položí na ni dvě destičky tajných chodeb – jednou ji spojí s Kašnou a druhou s Nebeskou komnatou.

Knihovna má základní bodovou hodnotu 2. Díky střední chodbě získá $3 \times 2 = 6$ bonusových bodů za takto navazující Kašnu. Krátká chodba umožní získat další $2 \times 2 = 4$ bonusové body za to, že na Nebeskou komnatu navazuje obytná komnata Knihovna, celkem tedy získá $2 + 6 + 4 = 12$ bodů.




Modrý přiloží Fórum tak, že navazuje na Přípravnou pokrmů, což by za normálních okolností znamenalo bonus 3 bodů za Přípravnou (neboť na ni navazuje společenská místnost) a postih 2 bodů za Fórum (neboť s ním sousedí jídelna).

Modrý položí na navazující dveře destičku krátké chodby. Vzhledem k tomu, že spolu obě místnosti nikde jinde nesousedí, získá nejen 6 bonusových bodů namísto 3, ale ani si nepřipíše zmíněný postih za sousedství obou místností. Celkem získá 12 bodů!

Labutě

◆ Místnosti se symbolem labutě

Na všech destičkách místností o velikosti 250–400  je vpravo dole vyznačen symbol labutě. Kdykoli Mistr stavitel vyloží do nabídky destičku místnosti nebo renovované místnosti se symbolem labutě, náhodně vezme 1 žeton labutě z jezírka a položí ho lícem vzhůru na danou destičku.

Získáte-li destičku se žetonem labutě, přidejte žeton do své zásoby peněz, a to lícem vzhůru. Počet a druh (barva) získaných žetonů labutí jsou veřejné informace.

◆ Prodej labutí

Kdykoli ve svém tahu můžete prodat až 5 svých labutí. Můžete prodat labutě v libovolné kombinaci barev – při prodeji se nehledí na jejich druh, pouze na jejich počet dle tabulky vpravo. Má ovšem význam hlídat si, které labutě vám po prodeji zbudou do závěrečného vyhodnocení – viz níže.

POČET PRODANÝCH LABUTÍ	UTRŽENÉ PENÍZE
1	1 000 M
2	3 000 M
3	6 000 M
4	10 000 M
5	15 000 M

Žetony prodaných labutí vyřadte ze hry – vraťte je do krabice, nikoli do zásoby v jezírku. Na závěrečné vyhodnocení nebudou mít vliv. Utržené peníze si vezměte z banku. V jednom tahu nemůžete prodat více než 5 žetonů labutí.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na počátku závěrečného vyhodnocení každý hráč získá body za své sady různých žetonů labutí. V každé sadě smí být žeton kteréhokoli druhu pouze jednou. Bodová hodnota sady závisí na její velikosti:

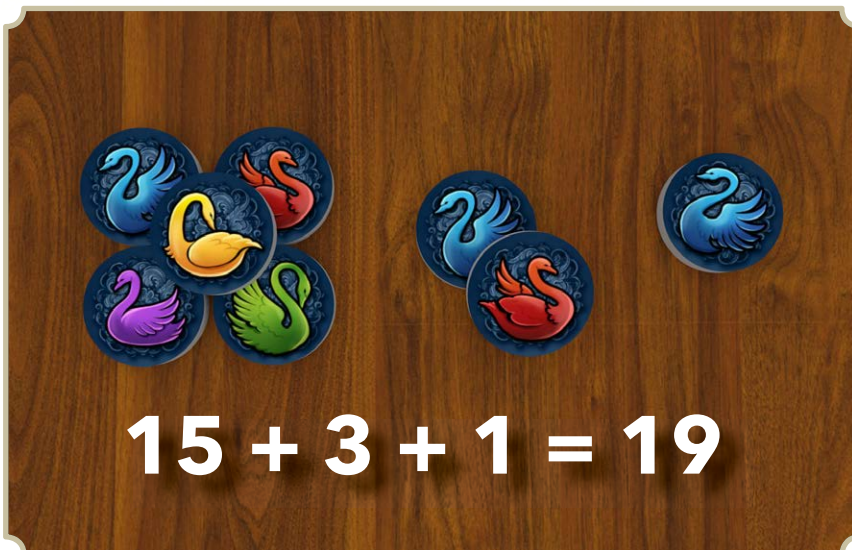
POČET RŮZNÝCH ŽETONŮ V SADĚ	1	2	3	4	5
BODY	1	3	6	10	15

Příklad:



Žlutý hráč prodá ve svém tahu dvě červené a jednu zelenou labuť a utrží za ně celkem 6 000 M.

Příklad:



Při závěrečném vyhodnocení získá modrý hráč za svých 8 žetonů labutí body takto:

1. sada o 5 různých žetonech 15 bodů, 2. sada o 2 labutích 3 body, zbylá labuť 1 bod, celkem 19 bodů.

Renovace

◆ Pořízení a přiložení destiček renovovaných místností

Kdykoli máte možnost koupit si destičku místnosti, můžete si namísto toho koupit **destičku renovované místnosti**. Každá stojí vždy 5 000 M, na velikosti nezáleží. Platí se jako obvykle – Místru staviteli, ten platí do banku.

Pořízenou destičku musíte položit **na dřívě přiloženou destičku místnosti o stejné velikosti**, uzavřené či dosud neuzavřené. Nemáte-li ve svém zámku takovou místnost, nesmíte si příslušnou destičku renovované místnosti vůbec koupit. Je jedno, jakého typu byla existující místnost.

Každá renovovaná místnost je **místností dvou typů** a každý z těchto dvou typů je vyhodnocován **nezávisle na sobě**, takže je možné, že získáte bonus za oba dva (např. pokud renovovaná místnost navazuje na místnost přinášející bonusy za více typů navazujících místností)! Nová destička může zahrnovat i stejný typ, jehož byla místnost původní.

POZNÁMKA: Položením destičky renovované místnosti zanikají všechny **charakteristiky původního typu** (jen velikost zůstává beze změny) a od tohoto okamžiku platí jen charakteristiky renovované místnosti pro všechny účely. Všechny body získané dříve vám plně zůstávají.

Renovace sklepních místností

Je možné renovovat sklepní místnost i destičkou **bez symbolu sklepní místnosti** (má-li správnou velikost). Místnost je však nadále ve sklepě a mohou na ni navazovat jen sklepní místnosti, sklepní chodby či sklepní konec schodiště.

Podobně je možné renovovat místnost v přízemí destičkou se symbolem sklepní místnosti, ale místnost zůstává nadále v přízemí.

Máte-li ve svém zámku **lichý počet uzavřených sklepních místností** a jednu z nich renovujete tak, že přestane mít symbol sklepní místnosti, budete muset uzavřít dvě jiné, abyste opět měli nárok na **odměnu za uzavření**.

POZNÁMKA: Sklepní místnosti mají tmavší odstín zdi, podle nějž je můžete rozeznat i po případné renovaci.).

Příklad:




Ačkoli byla sklepní místnost vlevo nahoře renovována na typ místnosti v přízemí, stále se počítá jako sklepní a nemůže přímo navazovat na místnost v přízemí. Pokud ji později uzavřete, nebude se počítat jako uzavřená **sklepní** místnost (k získání odměny za uzavření sklepních místností).

◆ Vyhodnocování renovovaných místností

Po položení destičky renovované místnosti ji vyhodnoťte jako obvykle:

1. Základní bodová hodnota:

Přičtěte si body uvedené v symbolu  vlevo nahoře.

2. Bonus či postih nové místnosti:

Je-li uprostřed destičky uveden piktogram, získáte (či ztratíte) dodatečné body za navazující místnosti.

3. Bonusy či postihy existujících místností:

Stejně tak získáte (či ztratíte) dodatečné body za místnosti již v zámku existující, je-li přiložením nové destičky splněna příslušná podmínka.

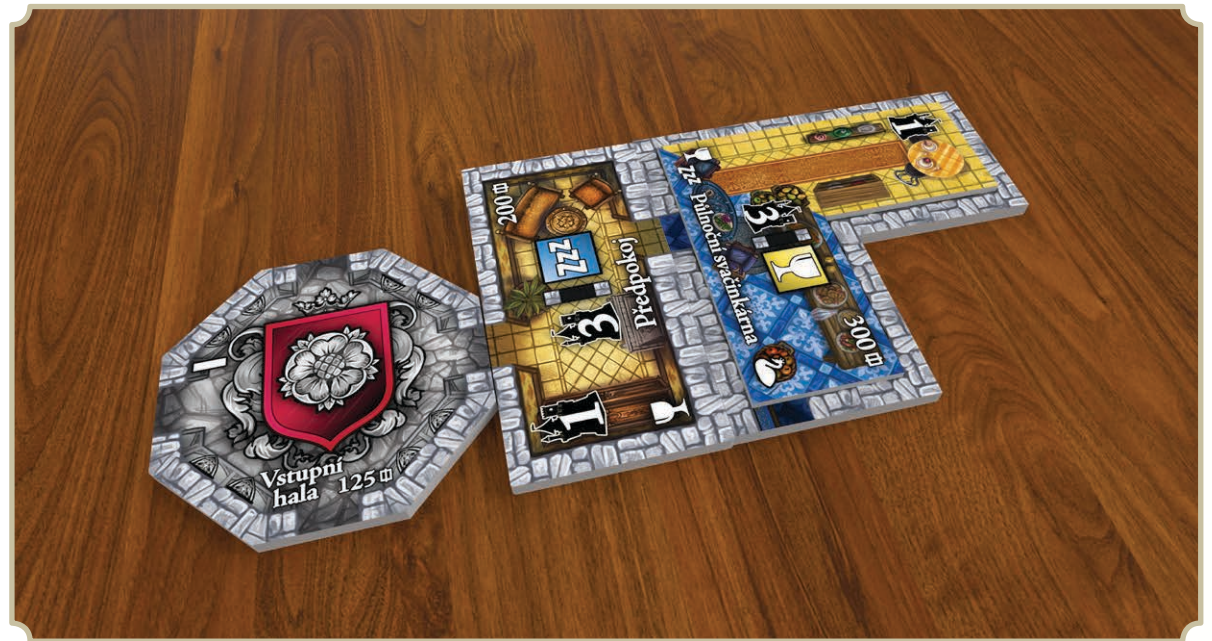
4. Odměna za uzavření:

Viz následující strana.

Konec hry

Hra s tímto modulem končí po dohrání kola, kdy dojdou karty místností a zároveň jsou vyčerpány alespoň 2 sloupečky destiček (včetně destiček schodišť, chodeb a/nebo příkopů, ne však renovovaných místností). Pokud dojde balíček karet místností dříve, zamíchejte odhazovací hromádku, vytvořte nový balíček a hrajte dále, dokud se nevyčerpají alespoň 2 sloupečky destiček.

Příklad:



Červený si pořídí destičku *Půlnoční svačinkárna* a položí ji na destičku *Ložnice pro hosty*. Získá 7 bodů – 1 jako základní bodovou hodnotu *Svačinkárny*, 3 bonusové za to, že tato renovovaná místnost navazuje na místnost typu *jídlna* a další 3 za to, že na existující *Předpokoj* navazuje místnost typu *ložnice*. Všechny body, které červený získal při přiložení původní *Ložnice pro hosty*, mu samozřejmě zůstávají!

◆ Uzavření renovované místnosti

Uzavřete-li renovovanou místnost, získáte odměnu za uzavření **obou typů nové destičky**, na původní místnost se samozřejmě nebere zřetel.

Položíte-li destičku renovované místnosti na již **uzavřenou místnost** (za niž jste již odměnu za uzavření obdrželi), obdržíte odměny za uzavření **obou typů renovované místnosti** ihned poté, co vyhodnotíte body za přiložení destičky renovované místnosti.

◆ Vyložení nových destiček renovovaných místností

Destiček renovovaných místností nesmí být na trhu nikdy více, než je **maximální možný počet destiček místností dle počtu hráčů**.

Mistr stavitel při vykládání na začátku kola postupuje takto:

Otočí kartu místnosti a zkontroluje, kolik destiček renovovaných místností už na trhu leží. Je-li jich tam již **maximální počet**, vyloží jen destičku standardní místnosti jako obvykle. Je-li destiček renovovaných místností na trhu **méně**, vyloží novou v odpovídající velikosti. Je-li však již sloupeček této velikosti v pořadači vyčerpán, nevyloží žádnou novou destičku renovované místnosti a pokračuje otočením další karty místnosti.

Pokud na balíčku karet místností leží destička místnosti (v důsledku odměny za uzavření ložnic), postupuje, jako by to byla karta místnosti, a pokusí se vyložit i odpovídající destičku renovované místnosti.

V důsledku **vyčerpání určitého sloupečku destiček renovovaných místností** či většího zájmu o ně během předchozího kola se může stát, že jich bude na trhu méně než jejich maximální možné množství.

V následujícím kole se nový Mistr stavitel opět pokusí jejich počet dorovnat, pokud to bude možné.

Připomínáme, že na destičky renovovaných místností, které na trhu zbudou, se na konci kola žádné peníze nepokládají.

Příklad renovace již uzavřené místnosti:





Modrý hráč si pořídí destičku *Kruhové krypty* a položí ji na destičku již uzavřené *Debatního salóнку*. Nejprve si započítá obvyklé body za přiložení *Krypty* a hned poté získá odměnu za uzavření – jde o společenskou místnost a sklepní místnost, v tomto okamžiku jeho druhou uzavřenou. Získá tedy 5 bodů za uzavřenou společenskou místnost a jednu odměnu dle své volby za dvě uzavřené sklepní místnosti.

Příklad vyložení nové destičky renovované místnosti:



Žlutý hráč je v roli Mistra stavitele ve hře 5 hráčů, takže na trhu má být na začátku kola vždy 8 destiček standardních místností. Z předchozího kola zbylo na trhu 7 destiček standardních a také 6 destiček renovovaných místností.



Protože chybí 1 destička standardní místnosti, otočí žlutý 1 kartu místnosti. Je velikosti 350 , takže otočí příslušnou standardní místnost, a protože destiček renovovaných místností je na trhu o 2 méně, než je maximum, vyloží také vrchní destičku renovované místnosti o velikosti 350 . Protože žádnou další kartu místnosti otočít nebude, bude v tomto kole k dispozici jen 7 destiček renovovaných místností.

Odměna za uzavřené ložnice **ZZZ** a příkopy

Získáte-li odměnu za uzavřenou ložnici nebo příkop, nesmíte si brát destičku renovované místnosti nebo si jejich sloupečky prohlížet, máte nárok pouze na **standardní místnost** či věž.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Renovované místnosti ovlivňují závěrečné vyhodnocení takto:

- ♦ Za renovované místnosti **NEDOSTA-NETE** body za vyčerpaný sloupeček místností dané velikosti.
- ♦ Při sčítání **celkové výměry** se renovovaná místnost počítá jednou. Při sčítání **celkové výměry místností určitého typu** se celá výměra renovované místnosti počítá do obou typů.
- ♦ Při sčítání **počtu místností, uzavřených či neuzavřených místností** nebo **místností určité velikosti** se každá renovovaná místnost počítá vždy jako jedna místnost. Při sčítání **počtu místností určitého typu** se renovované místnosti počítají do obou typů.

♦ Kombinace renovací s ostatními moduly

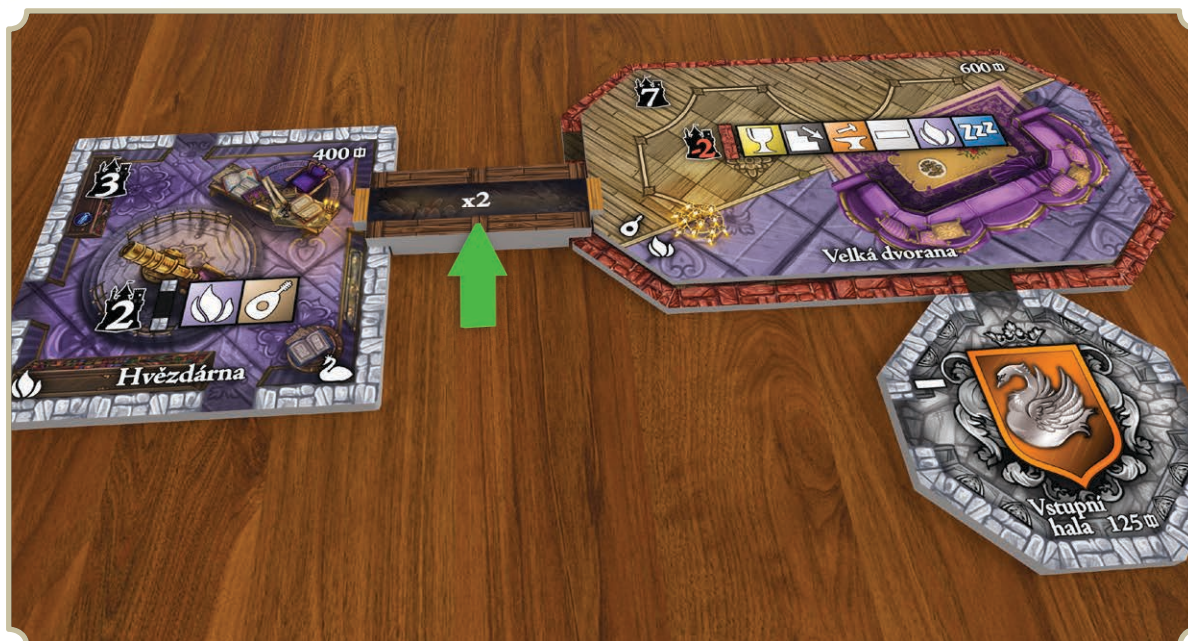
325 VĚŽE: Žádná destička renovované místnosti se na trh nevykládá, je-li otočena karta věže nebo bere-li se z balíčku karet místností destička věže. Věže ani nelze renovovat.

LABUTĚ: Vyložíte-li do nabídky destičku renovované místnosti se symbolem labutě, položte na ni vylosovaný žeton labutě (jako obvykle). V kombinaci s tímto modulem je možné, že žetony labutí během hry dojdou. V tom případě se žádné další do hry už nedostanou, na symboly labutí na později otočených destičkách místností neberte ohled.

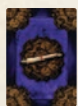
PŘÍKOPY: Jako obvykle se renovované místnosti počítají jako místnosti obou typů, takže za každý typ můžete získat bod (samozřejmě s výjimkou spojovacích místností a zahrad). **Renovat lze i vnější zahrady**, a to destičkami libovolných typů.

x2 TAJNÉ CHODBY: Umístíte-li do svého zámku destičku renovované místnosti, můžete ji také spojit svými tajnými chodbami s jinými místnostmi svého zámku (jako obvykle). Efekt tajné chodby platí pro všechny bonusy za místnosti navazující na renovovanou místnost (také jako obvykle).

Příklad:






Zelený hráč přiloží *Hvězdárnu* tak, že ji tajnou chodbou spojí s renovovanou *Velkou dvoranou*. Získá tak celkem 11 bodů – 3 jako základní bodovou hodnotu plus dodatečných $2 \times (2 + 2) = 8$, protože *Hvězdárna* navazuje na místnost typu obytná komnata i společenská místnost tajnou chodbou. Protože *Hvězdárna* s *Velkou dvoranou* nikde nesousedí, zelený hráč si ani nepřipíše postih 2 bodů za sousedící místnosti s *Dvoranou* (samozřejmě vyjma postihu 2 bodů za sousedící spojovací místnost *Vstupní hala*, což už však bylo zaznamenáno před přiložením *Hvězdárny*).



Královy dekrety

Na začátku hry si každý hráč vybere **1 dekret**, jenž mu poskytne určitý specifický bonus. Některé působí hned na začátku partie, další lze využít v konkrétních okamžicích v průběhu hry a některé působí na konci hry. Podrobnosti všech dekretů uvádíme dále.

Dekrety použitelné jen při **hře s určitým modulem** jsou v odstavcích níže označeny symbolem takového modulu (//). Kdykoli dostanete do ruky dekret určený pro modul, s nímž **nehrajete**, odhodte ho a vezměte si jiný.

◆ Dvojitá porce dekretů

Jakmile se s tímto modulem seznámíte více, můžete jejich počet ve hře zvýšit.

Na začátku hry jich připravte dvakrát tolik, než kolik hraje hráčů, plus 2 navíc. Opět začíná souseď po pravici Mistra stavitele, vybere si 1 a pošle balíček **proti směru hry**. Až balíček doputuje k Mistru staviteli, ten si vybere 2 dekrety a pošle balíček zpátky po směru hry. Jako poslední si svůj druhý dekret vybere souseď po pravici Mistra stavitele. Každý hráč pak bude mít k dispozici 2 dekrety.



TIP: Svůj dekret položte na stůl lícem vzhůru tak, abyste ho měli před očima a nezapomněli ho ve vhodnou chvíli využít!

◆ Dekrety působící na začátku partie



01. Začínáte hru s **25 000 M** namísto 15 000 M.



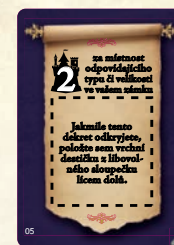
03. Jakmile všichni ostatní hráči odhalí své karty dekretů, prohlédněte si **3 vrchní dekrety** v balíčku, **1 z nich si vezměte a vyložte před sebe jako svůj dekret do partie**. Zbylé 2 zasuňte do spodku balíčku.



02. Vylosujte si dva žetony **královských odměn** ze zbylých žetonů odložených do krabice, prohlédněte si je a položte je lícem dolů na tento dekret. Na konci hry v daných kritériích porovnáte svůj zámek s ostatními hráči, ale body získáte pouze vy (podobně jako u modulu Věž).



04. Vezměte si zdarma **1 destičku chodby a 1 schodiště** a přiložte je do svého zámku. Uzavřete-li tím nějakou místnost, máte nárok na odměnu jako obvykle.



05. Vezměte si **vrchní destičku** z 1 libovolného sloupečku standardních destiček (nikoli renovované místnosti, schodiště, chodby ani dílů příkopu, ale včetně věží, hrajete-li si nimi), prohlédněte si ji a položte ji na tuto kartu **lícem dolů**. Na začátku závěrečného vyhodnocení ji ukažte ostatním a započítejte si dodatečné **2 body** za každou místnost stejné velikosti a/nebo stejného typu ve vašem zámku. Místnost, která je téže velikosti a **současně** téhož typu, vám tedy přinese **4 body**! Místnost na tomto dekretu je jen indikátor, takže se vám nepočítá pro žádné jiné účely, např. jiné dekrety, karty úkolů, královských odměn či vyčerpaných balíčků.



◆ Dekrety působící během partie



06. Kdykoli některý z hráčů **odhazuje jednu či více karet úkolů** (včetně přípravy hry), můžete se na ně podívat a vyměnit jednu ze svých karet v ruce za jednu z odhozených. Ostatním neukazujte, kterou kartu jste si vzali. Vaši vyměněnou kartu zasuňte dospodu dobíracího balíčku. Tento efekt lze využít, i když odhazujete karty úkolů vy.



07. Svou zásobu peněz (vč. žetonů labutí) smíte **udržovat před ostatními hráči v tajnosti** – např. pod touto kartou, v kapse, kdekoli. Používáte je však ve všech případech stejně jako obvykle.



08. Jednou za celou hru si smíte **prohlédnout hromádku odhozených karet místností**, až 3 z nich vzít a vrátit je lícem vzhůru na doplňovací balíček v libovolném pořadí. Na znamení využití efektu poté tento dekret otočte lícem dolů.



09. Když v roli Mistra stavitele přiřazujete destičky místností k cenovkám, můžete **k jedné libovolné cenovce přiřadit o 1 destičku více a k jiné o 1 destičku méně** (což zpravidla znamená nechat jednu cenovku neobsazenou).



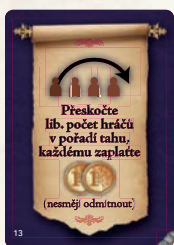
10. Když v roli Mistra stavitele přiřazujete destičky místností k cenovkám, můžete **všechny mince ležící na destičkách libovolně přemístit na jiné destičky na trhu**. Nesmíte však zvýšit hodnotu peněz na žádné destičce nad 5 000 M (leží-li už na nějaké destičce více peněz, můžete ubrat, ale nesmíte přidat).



11. Když v roli Mistra stavitele jiný hráč přiřazuje destičky místností k cenovkám, **má na to nejvýše 15 sekund**. Použijte stopky, vhodnou aplikaci, odpočítejte nahlas apod. Pokud to nestihne, zbylé destičky smíte místo něho přiřadit vy.



12. Když v roli Mistra stavitele přiřadíte destičky místností k cenovkám, **hrajete v tomto kole jako začínající hráč**. Tento dekret nelze použít ve hře dvou hráčů, vezměte si jiný.



13. Jakmile jiný hráč v roli Mistra stavitele ukončí přiřazování destiček místností k cenovkám, můžete **přeskočit libovolný počet hráčů v pořadí tahu**. Každému z nich musíte zaplatit 2 000 M, nikdo nesmí odmítnout. Můžete využít i v případě, že jste Mistr stavitel, i v případě, že Mistr stavitel má dekret č. 12., V roli Mistra stavitele hrajete jako první“.



14. Destičky **renovovaných místností vás stojí 2 000 M** namísto 5 000 M.



15. **Chodby a schodiště vás stojí 1 000 M** namísto 3 000 M.



16. Když si pořídíte jakýkoli díl příkopu či destičku místností (včetně chodeb, schodišť, věží či renovovaných místností), můžete je **položít na tuto kartu a přiložit je do svého zámku v kterémkoli pozdějším tahu** (spolu s jinou destičkou koupenou v onom pozdějším tahu nebo když si berete peníze). Mince a případný žeton labutě z této své „na později odložené“ destičky získáváte ihned. Na této kartě však smí ležet nanejvýš 1 destička či díl. Leží-li zde i na konci hry, pro žádné účely se nezohledňuje.



17. Pořizujete-li si destičku místnosti, na které leží nějaké peníze, můžete jejich **libovolné množství vrátit do banku**. Za každých 1 000 M takto vrácených peněz si přičtete 1 bod. Ze své vlastní zásoby však peníze takto vracet nemůžete.



18. Pořizujete-li si destičku s cenou **15 000 M**, zaplatíte pouze **10 000 M**.



19. Při pořizování **všech destiček a dílů máte vždy slevu 1 000 M** (včetně chodeb, schodišť, věží, příkopů či renovovaných místností).



20. Při nákupu destičky místnosti si můžete vzít destičky s cenou 1 000 M nebo 2 000 M zdarma (Mistr stavitel nedostane nic). Leží-li na destičkách nějaké peníze, vezměte si je jako obvykle. Tento dekret nelze použít ve hře dvou a tří hráčů, vezměte si jiný.



21. Při pořizování destiček místnosti či dílů (včetně chodeb, schodišť, věží, příkopů či renovovaných místností) si smíte vzít z banku úvěr na celou kupní cenu či její část.

Zaznamenejte ho tak, že si stejný obnos vezmete z banku ještě jednou a položíte ho na tento dekret. Kdykoli později můžete úvěr ze svého částečně či plně splatit či znovu čerpat (a zase náležitě upravte množství peněz na tomto dekretu). Za každých 1 000 M, které na kartě leží na konci hry, si odečtete 1 bod.



22. Berete-li si místo nákupu destičky místnosti 5 000 M, smíte si vzít i všechny peníze, které leží na jedné libovolné destičce na trhu. Destička zůstane na trhu bez peněz.



23. Berete-li si místo nákupu destičky místnosti peníze z banku, vezměte si 8 000 M nebo získáte 8 bodů (namísto abyste si brali 5 000 M).



24. Destičky renovovaných místností smíte pokládat i na destičky místností, které již JEDNOU renovovány byly (ale každou místnost lze renovovat max. dvakrát). Pro účely karet úkolů a žetonů král. odměn se počítají obě destičky renovovaných místností.



25. Přiložíte-li do svého zámku destičku místnosti či renovované místnosti se čtvercovým symbolem zahrady (platí jen piktogramy uprostřed destiček, tj. bonusy či postihy za okolní zahrady), obdržíte z banku 7 000 M.



26. I sousedící místnosti, mezi nimiž jsou dveře blokovány zdí, se považují za navazující (a také se již NEpovažují za NEnavazující – to platí i pro bonusy a pro uzavírání místností, a to včetně karet úkolů a královských odměn).



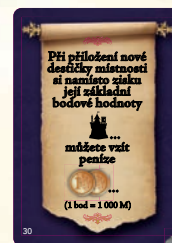
27. Ve vašem zámku na sebe smějí navazovat sklepní místnosti a místnosti v přízemí.



28. Postihy za to, že společenské místnosti sousedí s místnostmi různých typů, pro vás neplatí.



29. Všechny bonusy za navazující místnosti všech typů se zvyšují o 1 za každou bodovanou navazující místnost.



30. Při vyhodnocování právě přiložených destiček či dílů (včetně chodeb, schodišť, věží, příkopů či renovovaných místností) si můžete místo bodů základní bodové hodnoty vzít peníze – za každý bod 1 000 M. Nelze využít částečně, buď všechno, nebo nic.



31. Při vyhodnocování právě přiložených destiček či dílů (včetně chodeb, schodišť, věží, příkopů či renovovaných místností) získáte vždy minimálně 3 body – máte-li jich získat méně, získáte 3.



32. Získáváte-li odměnu za uzavření společenské místnosti, získáte 8 bodů namísto 5.



33. Máte-li tah navíc, vezměte si na jeho začátku z banku 5 000 M (můžete je použít hned nebo kdykoli později).



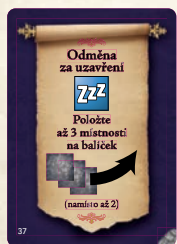
34. Získáváte-li odměnu za uzavření spojovací místnosti, můžete si vzít obojí – destičku chodby i schodiště. Nelze si však vzít dvakrát totéž, a to ani v případě, že některý ze sloupečků je již vyčerpán.



35. Získáváte-li odměnu za uzavření sklepní místnosti, získáváte 2 libovolné odměny různých druhů namísto jedné. Nelze však využít stejnou odměnu dvakrát. Nadále platí, že na odměnu je nárok jen při uzavření dvou sklepních místností (tj. každé sudé).



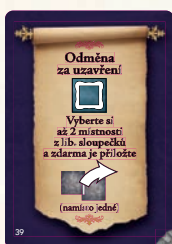
36. Získáváte-li odměnu za uzavření zahrady, získáváte 15 000 M namísto 10 000 M.



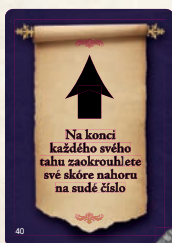
37. Získáváte-li odměnu za uzavření ložnice, můžete na balíček karet místností připravit až 3 destičky (namísto až 2).



38. Získáváte-li odměnu za uzavření kterékoli místnosti či renovované místnosti (s výjimkou příkopu), vezměte si navíc z banku 1 000 M (při uzavření věže či renovované místnosti získáváte navíc jen 1 000 M celkem, nikoli násobky za uzavření místností více typů).



39. Získáváte-li odměnu za uzavřený příkop, můžete ji využít dvakrát – tedy vybrat si dvě místnosti (ze stejného sloupečku nebo z různých) a obě přiložit ke svému zámku zdarma.



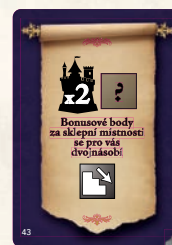
40. Pokud máte na konci svého tahu lichý počet bodů, získáváte 1 bod. Hrajete-li více tahů po sobě, platí pro každý z nich jednotlivě.



41. Na konci svého tahu si smíte odložit na tento dekret svých 1 000 M. Při závěrečném vyhodnocení získáte 1 bod za každých zde odložených 1 000 M. Peníze na tomto dekretu se nadále počítají jako vaše zbylé pro všechny účely. Hrajete-li více tahů po sobě, platí pro každý z nich jednotlivě. Více sem v žádném tahu položit nesmíte – pokud zapomenete, nelze dohonit později.



42. Získáváte-li odměnu za uzavření technické místnosti, vyberte si novou kartu úkolů ze 3 dobraných namísto ze 2.



43. Bonusové body za sklepní místnosti (platí jen piktogramy uprostřed destiček) získáváte v dvojnásobné výši. Neplatí pro bonusové body za příkopy, ač působí podobně.



44. Přiložíte-li do svého zámku destičku místnosti či renovované místnosti se čtvercovým symbolem obytné místnosti (platí jen piktogramy uprostřed destiček, tj. bonusy či postihy za okolní obytné místnosti), získáte 2 body navíc k obvyklým bodům za přiložení.



◆ Dekrety působící při závěrečném vyhodnocení



45. 1 bod za každou různou velikost místností ve vašem zámku (včetně vstupní haly/barbakánu, chodeb, schodišť a věží, s výjimkou příkopů – viz velikosti uvedené na kartě).



46. 2 body za každý typ místnosti ve vašem zámku z 8 možných, vyjma příkopů. Celkem tak můžete získat za tento dekret max. 16 bodů.



47. 1 bod za každou místnost v navazující nepřerušené řadě, jimiž lze vést pomyslnou „procházku“ vaším zámkem – přecházet dveřmi a chodbami z místnosti do místnosti, aniž by se do některé místnosti „vstoupilo“ dvakrát.



48. 2 body za každé nádvoří ve vašem zámku. Tj. je každá uzavřená plocha mezi destičkami vašeho zámku, zcela jimi obklopená (včetně tajných chodeb a příkopů), do níž ústí alespoň 1 dveře (viz obr. na str. 28).



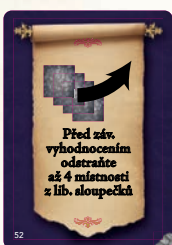
49. 12 bodů, nemáte-li ve svém zámku žádné schodiště ani chodbu.



50. 2 body navíc za každých zbylých 5 000 M (1 bod za každých zbylých 10 000 M jako obvykle získáte také).



51. Při počítání bodů za labuť použijte hodnoty na tomto dekretu namísto standardních hodnot uvedených v pravidlech. Prodej labutí během hry zůstává beze změn.



52. Před vyhodnocováním bodů za vyčerpané sloupečky můžete odhodit až 4 zbylé destičky z libovolného sloupečku či sloupečků.



53. Při započítání bodů za vyčerpané sloupečky (včetně dílků příkopů) získáte za každou místnost či díl příkopu 4 body namísto 2. Renovované místnosti se jako obvykle nepočítají.



54. Jednou svou libovolnou kartu úkolu můžete vyhodnotit dvakrát.



55. Za každé nedělené první místo při vyhodnocování královských odměn získáte 12 bodů namísto 8 (platí i pro vyhodnocování za vaše uzavřené věže). Nelze však využít, pokud vyhodnocuje své uzavřené věže jiný hráč a váš zámek se umístí první (to získáte 0 bodů jako obvykle).



56. Při vyhodnocování každé své karty úkolů získáte o 3 body více bez ohledu na to, kolik bodů byste za ni získali.



57. V případě shody při vyhodnocování královských odměn máte vyšší pozici vy. Obsadíte danou pozici sami, ostatní hráči se stejnou dosaženou hodnotou se dělí o další místo. Platí i při vyhodnocování za uzavřené věže, vaše i soupeřů. U věží jiných hráčů samozřejmě ani nadále body nezískáte, ale soupeři jich získají méně.



58. 3 body za každou dvojici navazujících místností téhož typu (každá místnost může patřit jen do 1 dvojice).




Příklad: Zelený hráč má 3 navazující jídelny a 4 navazující obytné komnaty . Získá tak 9 bodů, 3 za dvojici jídelen a 6 za dvě dvojice obytných komnat.



POZNÁMKA: Všechny tyto dekry působí v kroku 3 závěrečného vyhodnocení, viz str. 9.

Nové žetony královských odměn


Pokud přijde do hry žeton pro modul, s nímž nehrajete (325 / □ / ☞ / ●), odhodte ho a doberte si nový. Připomínáme, že budete-li chtít vytřídit žetony odměn z rozšíření a ze základní hry, žetony z tohoto rozšíření jsou ve spodní části označeny symbolem .



325 Věže: Posuzuje se počet věží.



Místnosti bez labutí:

Počítají se destičky místností (včetně chodeb, schodišť a příkopů) bez symbolů labutě (tyto symboly se vyskytují na všech destičkách místností o velikosti 250–400 ). Tento žeton lze použít i při hře bez modulu *Labutě*.



Nádvoří:

Hodnotí se počet nádvoří. Nádvoří je každá uzavřená plocha zcela obklopená destičkami vašeho zámku (včetně tajných chodeb a příkopů), do níž ústí alespoň 1 dveře.

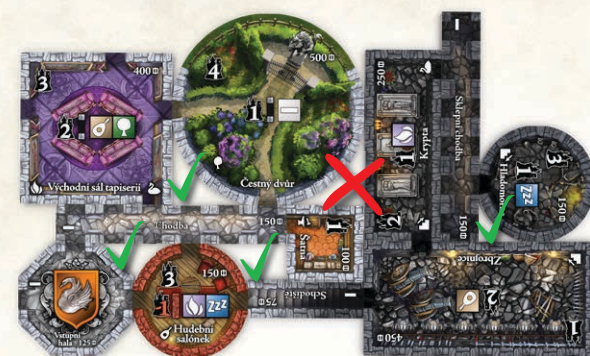


□ Příkopy: Posuzuje se počet dílů příkopů. Díl hradeb ani destička *Vstupní haly* se samozřejmě nepočítají.



Nejméně bodů:

Každý hráč si sečte aktuální stav bodů – čím méně, tím lépe pro tuto odměnu. Zde obzvlášť záleží na správném časování vyhodnocení. Žetony královských odměn se vždy vyhodnocují zleva doprava a uzavřené věže se vyhodnocují po směru hry počínaje Místrem stavitelem v posledním kole.



☞ Žetony labutí: Posuzuje se celkový počet žetonů labutí v osobní zásobě bez ohledu na barvu. Samozřejmě se nepočítají žetony labutí, které byly prodány.



● Renovace:

Počítají se destičky renovovaných místností. (Leží-li dvě na sobě, počítají se obě, viz dekret č. 24.)



Velikosti místností:

Počítají se různé velikosti místností ve vašem zámku (včetně věží a příkopů, s výjimkou chodeb, schodišť a haly/barbakánu).



Při přesném přiložení se destička *Hudebního salónku* nebude dotýkat ani jedné obytné komnaty na obrázku, takže tu žádné nádvoří nevznikne.



Počet místností:

Počítají se všechny místnosti včetně chodeb, schodišť a příkopů, ale renovovaná se počítá jen jako 1.



Nejdelší promenáda:


Posuzuje se počet místností, jimiž lze vést pomyslnou procházku zámkem bez navštívení stejné místnosti 2x (viz dekret č. 47, str. 27).



Typy místností:

Hodnotí se počet různých typů místností ve vašem zámku (příkopy počítejte, máte-li alespoň 1 díl příkopu, barbakán se nepočítá).

Nové karty úkolů

Pokud přijde do hry karta pro modul, s nímž nehrajete (325 / □ / ● / ○), odhodte ji a doberte si novou. Připomínáme, že budete-li chtít vytřídit karty úkolu z rozšíření a ze základní hry, karty z tohoto rozšíření jsou v pravém spodním rohu označeny symbolem .



325 Věž:
2 body za každou vaši věž (325 ♠).



Nádvoří:
1 bod za každé nádvoří. Nádvoří je každá uzavřená plocha zcela obklopená destičkami vašeho zámku (včetně tajných chodeb a příkopů), do níž ústí alespoň 1 dveře. Viz obrázek na předchozí straně.



Místnosti s labutí:
1 bod za každou destičku se symbolem labutě (tyto symboly se vyskytují na všech destičkách místností o velikosti 250–400 ♠). Tuto kartu úkolu lze použít i při hře bez modulu *Labuť*.



□ Příkopy:
3 body za každý váš díl příkopu (barbakán se nepočítá).



Odměny za 1. místa:
4 body za každé nedělené první místo při vyhodnocování královských odměn (platí i pro vyhodnocování za vaše uzavřené věže). Samozřejmě nelze využít, pokud vyhodnocuje své uzavřené věže jiný hráč, v takovém případě ani nadále žádné body nezískáte.



Násobky výměry 500 ♠:
Vydělte celkovou výměru svého zámku číslem 500 a zaokrouhlete dolů na celá čísla, výsledek udává, kolik bodů získáváte.



● Labuť:
1 bod za každý váš žeton labuť, samozřejmě vyjma žetonů labutí, jež jste prodali. (Tyto body získáte navíc k obvyklým bodům za žetony labutí.)



Karty úkolů přinášející 0 bodů:
Tuto kartu vyhodnocujte jako poslední – získáte 3 body za každou kartu úkolu kteréhokoli hráče včetně vás, za niž se držitel nepodařilo získat žádný bod. Pokud žádnou takovou kartu úkolu nikdo nemá, získáte 3 body za samotnou tuto kartu.



○ Renovované místnosti:
2 body za každou destičku renovovaných místností. (Leží-li dvě na sobě díky dekretu č. 24, počítají se obě.)



Mistr stavitel v posl. kole:
7 bodů, pokud jste byli Mistrem stavitel v posledním kole.
Tip: Tempo hry lze ovlivnit důmyslným využíváním odměn za uzavřené jídelny a ložnice a případným preferováním peněz namísto nákupu destiček.



Alespoň 10 z 11 velikostí:
8 bodů, pokud máte ve svém zámku místnosti alespoň 10 různých velikostí. Možností je 11 – chodby, schodiště a vstupní haly se nepočítají. Máte-li některých místností více než jednu, žádné další body vám nepřinesou. Nahrazuje kartu č. 10 „Místnosti všech velikostí“ ze základní hry.



Vyčerpané sloupečky:
1 bod navíc za každou destičku či díl, jejichž sloupeček byl vyčerpan (včetně chodeb, schodišť a příkopů, ale ne renovovaných místností). Body přidělované za vyčerpané sloupečky jako obvykle dostanete také, na tom se nic nemění.








Místnosti se základní bodovou hodnotou 1:
1 bod za každou vaši destičku, jejíž základní bodová hodnota v levém horním rohu je 1 bod. Destičky renovovaných místností se také počítají.

Přehledné shrnutí

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Postupujte podle následujících kroků, nepoužité moduly přeskočte:

1. Vyčerpané sloupečky místností
2.  Sady žetonů labutí (str. 17)
3.  Královny dekrety (str. 23)
4.  Královské odměny
5.  Karty úkolů
6.  Bonusy za věže (str. 10)
7. Zbylé peníze

◆ Nové odměny za uzavření

Věže

- Kromě odměny za uzavření místnosti dle jejího typu si **tajně prohlédněte 3 horní žetony královských odměn** ze sloupečku, **jeden z nich si nechte** a položte ho lícem dolů na stůl před sebe. Při závěrečném vyhodnocení porovnáte v tomto kritériu zámky všech hráčů, ale body za pořadí v tomto kritériu získáte pouze vy.

◆ Vyhodnocení přiložené destičky

1. Základní bodová hodnota:

Přičtete si body uvedené na nové destičce vlevo nahoře v symbolu zámku.

2. Bonus či postih za novou místnost:

Je-li uprostřed destičky uveden piktogram, získáte (či ztratíte) další body za navazující (sousedící) místnosti.

3. Bonusy či postihy existujících místností:

Stejně tak získáte (či ztratíte) dodatečné body za místnosti již v zámku existující, je-li přiložením nové destičky splněna příslušná podmínka.

4. Odměna za uzavření:

Uzavřete-li přiložením nové destičky některé místnosti (nové či již existující) navázáním všech dveří nebo dokončíte-li příkop (přiložením 3. dílu, viz str. 11), získáte příslušnou odměnu.

Příkop

- Prohlédněte si tajně **jeden sloupeček destiček místností** (ne renovovaných místností, schodišť ani chodeb), jednu z nich si vyberte a zdarma ji hned přiložte do svého zámku. Ostatní destičky zamíchejte a jejich sloupeček lícem dolů zase položte na příslušné místo na desku.

Renovované místnosti

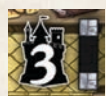
- Uzavřete-li renovovanou místnost nebo renovujete-li již uzavřenou místnost, získáte odměnu za uzavření **obou dvou typů** dle nové destičky.

◆ Žetony labutí

POČET ŽETONŮ	PRODEJNÍ CENA (bez ohledu na barvu)	BODY (každá sada různých žetonů)
1	1 000 M	1
2	3 000 M	3
3	6 000 M	6
4	10 000 M	10
5	15 000 M	15

◆ Bonusy a postihy

1. Bonus za navazující místnosti



Za každou **navazující** místnost uvedeného typu získáte dodatečné body. Místnosti jsou navazující, pokud **na sebe navazují alespoň 1 dveře**.

2. Postih za sousedící místnosti



Za každou **sousedící** místnost uvedeného typu **ztratíte** dodatečné body. Místnosti jsou sousedící, pokud se jejich stěny jakkoli **dotýkají**, bez ohledu na dveře.

3. Bonus za tajné chodby

Jsou-li dvě místnosti propojeny **tajnou chodbou**, považují se za navazující a bonus za navazující místnosti se právě pro tyto místnosti násobí dvěma (viz str. 15–16).

4. Bonus za příkop

Zaznamenejte si získané body za každou místnost uvedeného typu kdekoli ve svém zámku (viz str. 11).

5. Sklepní místnosti

U sklepních místností dostanete bonusové body za každou místnost uvedeného typu kdekoli ve svém zámku.



O českém vydání Zámku šíleného krále Ludvíka a proč je máme rádi

Za víc než 20 let, co hraju deskové hry (a určitě jsem za tu dobu vyzkoušel víc než 1 000 her), pořád Zámky řadím mezi svých 5 nejlepších her všech dob. I po letech mě baví tuhle hru hrát opakovaně a je jednou z mála her, ke kterým se i v záplavě nových titulů rád vracím.

Když jsem přemýšlel, proč to tak je, napadla mě celá řada věcí. Ve spoustě různých her něco stavím nebo budu, ale obvykle mě svazují předem připravená políčka nebo nějaká jasně daná síť. Tady prostě **stavím zámek, jaký chci** (nebo jaký mi zrovna vyjde :-)), a mám při tom opravdu velkou svobodu. Pokud na to zrovna mám náladu, můžu si ve svém zámku postavit třeba východní sál tapiserií, vláčkovnu, bezednou propast nebo řadu dalších zajímavých a zábavných místností. Navíc si v grafice místností můžu najít přešl drobných krásných detailů. Funguje to tak, že si pak opravdu dokážu představit, jak by takový zámek ve skutečnosti vypadal.

Kromě toho způsob, jakým hra probíhá, přináší téměř **nekonečnou porci variability**. I se stejnou hráčskou skupinou ji můžete hrát opravdu hodněkrát a pořád zažíváte nové a jinak zajímavé herní situace.

Když jsem se tedy dozvěděl, že je možné vydat novou verzi této hry, a to ještě v nové, opravdu povedené a krásně vypadající grafice, neváhal jsem ani chvíli a začal jsem se těšit. Doufám, že vám počestněná hra přinese tolik radosti jako mně.

– Pavel „Pogo“ Prachař
manažer lokalizací MINDOK

Tiráž

Bezier Games

Autor hry:

Ted Alspach

Vývoj hry:

Dale Yu

Ilustrace:

Agnieszka Dabrowiecka

Vedoucí projektu lokalizace:

Renée Harrisová, Toni Alspach

Grafický design a doprovodné ilustrace:

Alanna Kelseyová, Matt Paquette a spol.

Vývoj aplikace:

Chris Strater, Steven Melton, Jonathan Casper a Erik Coburn



MINDOK

Český překlad:

Karel Vlasák

Grafická sazba:

Michal Stárek

Jazykové korektury:

MINDOK

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)