

WYDAWNICTWA STONEMAIER GAMES I BÉZIER GAMES  
PRZEDSTAWIAJĄ



# Pomiędzy dwoma ZAMKAMI

## Szalonego Króla Ludwika

Projekt: Ben Rosset i Matthew O'Malley

Oprawa graficzna: Agnieszka Dąbrowiecka, Laura Bevon i Bartłomiej Kordowski

3-7 graczy (z wariantem dla 2 graczy) · 45-60 minut · Wiek: 10+

Król żąda nowego zamku!

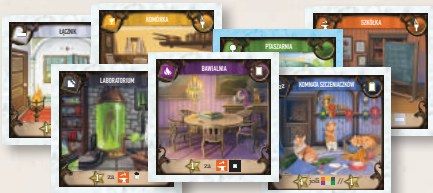
Jesteś światowej klasy mistrzem budownictwa, którego Szalony Król Ludwik poprosił o zbudowanie swoich zamków. Zdaniem Króla, tak ważne projekty potrzebują zaangażowania więcej niż jednej osoby, zatem każdą inwestycję wykonasz wspólnie z drugim architektem!

Czy twoje zdolności planowania i współpracy wystarczą, by wznieść najbardziej imponujące zamki na świecie?

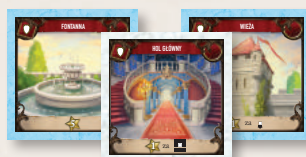
Pomiędzy Dwoma Zamkami Szalonego Króla Ludwika to gra kafelkowa, w której każdy kafelek to komnata zamku. Będziesz współpracować z graczem po lewej, by zaprojektować jeden zamek, a z graczem po prawej, by zaprojektować drugi. W każdej turze wybierzesz dwa kafelki z ręki, odsłonisz je, a następnie wspólnie z partnerami dołożysz po jednym do każdego z twoich dwóch zamków.

Na koniec gry za każdy z zamków otrzymasz punkty. Twój własny wynik stanowić będzie niższy z wyników z dwóch zamków, które powstały z twoją pomocą - a grę wygra gracz z najwyższym wynikiem. Żeby wygrać, musisz podzielić swój talent i uwagę pomiędzy dwa zamki!

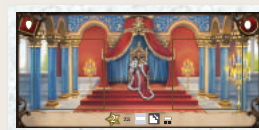
## ELEMENTY GRY



**147 kafelków komnat zwykłych**  
(po 21 jadalnych, mieszkalnych,  
gospodarczych, zewnętrznych,  
sypialnych, korytarzy i podziemnych)



**48 kafelków komnat specjalnych**  
(fontanny, główne hole, wieże)



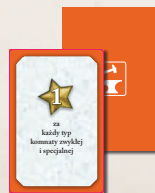
**7 kafelków sal tronowych**  
(zaliczanych do komnat specjalnych)



**7 kart pomocy gracza**



**28 królewskich sług**



**20 kart bonusowych**



**7 figurek zamków**



**Tabele punktowe**

## PRZYGOTOWANIE GRY

Usiądźcie przy stole, zachowując między sobą jednakowe odstępny. Zamki będą budowane pomiędzy graczami.

**UWAGA:** Jeśli jest to wasza druga gra z rzędu, przemieszczajcie zajmowane miejsca (siadając w kolejności wieku, miesiąca i dnia urodzin, długości włosów, itp.).

1. Przetasujcie 7 kafelków sal tronowych i połóżcie po jednym pomiędzy każdą parą graczy (tam, gdzie budowane będą zamki). Połóżcie drewnianą figurkę zamku (znajdują się wewnątrz tacy z kafelkami) na stole, poniżej każdej z sal tronowych. Pozostałe kafelki sal tronowych i figurki zamków możecie odłożyć do pudełka - nie wezmą one udziału w dalszej rozgrywce.
2. Rozdajcie każdemu graczowi kartę pomocy. Pozostałe karty pomocy gracza również możecie odłożyć.
3. Połóżcie małą tacę z dwustronnymi komnatami specjalnymi (fontanny, wieże i hole główne) oraz królewskimi sługami (Malarz, Strażnik, Żongler ogniem i Łaziebnny) na środku stołu. **WAŻNE:** Nie mieszajcie tych kafelków z resztą kafelków komnat zwykłych.
4. Połóżcie dużą tacę z zakrytymi zwykłymi kafelkami na środku stołu, tak jak na ilustracji. Taca jest zaprojektowana na dokładnie 9 kafelków w każdej przegrodzie. Jeśli nie potasowaliście kafelków na koniec poprzedniej gry, będziecie musieli potasować je na stole przed umieszczeniem na tacy.
5. Potasujcie karty bonusowe i ułóżcie je zakryte na małej tacy.



## PRZEBIEG GRY: ZASADY OGÓLNE

Grę rozgrywa się w 2 rundach. Na początku każdej rundy losujesz 9 kafelków. W każdej turze w tajemnicy wybierasz 2 kafelki i kładziesz je zakryte przed sobą, po czym przekazujesz resztę swoich kafelków następnemu graczowi. By zakończyć swoją turę, odsłaniasz swoje 2 wybrane kafelki i — po dyskusji z partnerami — umieszczasz po jednym w każdym z twoich dwóch zamków.

Wybrane kafelki i ich umiejscowienie w zamku decydują, ile punktów przyniosą one na koniec gry.

## BUDOWA ZAMKÓW

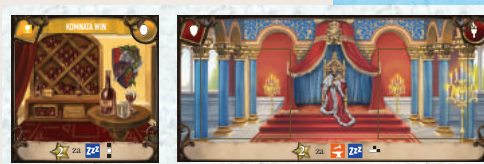
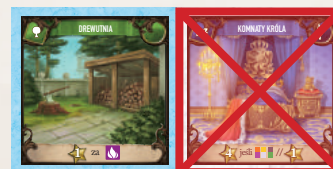
Każdy zamek widzimy z boku. Twoja sala tronowa znajduje się na parterze. Od sali tronowej zamek może być poszerzany w górę, dół i na boki. Umieszczenie kafelka nad salą tronową (np. Drewnutni, jak pokazano obok) rozpoczyna kolejne piętro zamku i sprawia, że jest on wyższy. Kafelki położony obok sali tronowej (np. Komnata win, jak pokazano obok) znajduje się na tym samym piętrze zamku, co sala tronowa, a to sprawia, że zamek jest szerszy.

**UWAGA 1:** Wszystkie kafelki położone ponad parterem muszą być wsparte na kafelku pod spodem, tak jak na przykładzie po prawej. Kafelki na parterze lub pod ziemią muszą przylegać do innych kafelków, ale nie muszą być wsparte.

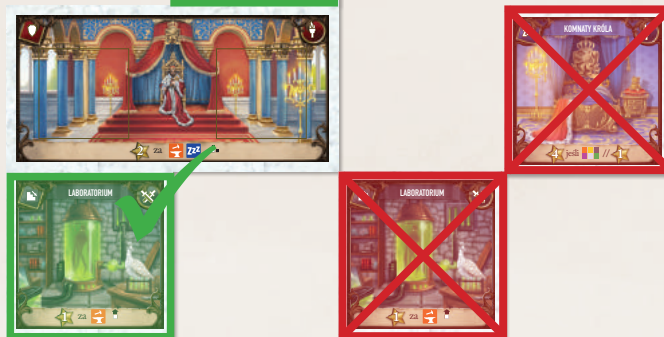
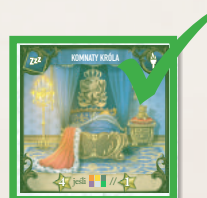
**UWAGA 2:** Nie ma ograniczeń dla wysokości i szerokości zamków, jeśli tylko układane są one zgodnie ze wszystkimi zasadami.

**UWAGA 3:** Wszystkie kafelki zamku muszą być zwrócone w tę samą stronę, by twój partner także mógł odczytać nazwę kafelka. Wszystkie kafelki muszą być umieszczane obok przynajmniej jednego innego kafelka zamku (muszą stykać się brzegiem). Oznacza to, że z pierwszych dwóch kafelków umieszczonych w twoim zamku przynajmniej jeden musi przylegać do twojej sali tronowej.

**UWAGA 4:** Kafelki komnat jadalnych, mieszkalnych, gospodarczych, zewnętrznych i sypialnych mogą znajdować się tylko na parterze (poziomie sali tronowej) lub nad nim. Kafelki korytarzy mogą zostać umieszczone na każdym poziomie zamku, także pod ziemią, a komnaty podziemne można umieszczać wyłącznie pod ziemią. Przypomina o tym karta pomocy gracza.



Komnaty króla nie mogą zostać tu umieszczone (na pierwszym piętrze zamku), póki nie będzie pod nimi komnaty wspierającej.



Nowe kafelki muszą stykać się brzegiem z przynajmniej jednym już położonym kafelkiem. Ty i twój partner możecie w każdej rundzie wybrać kolejność, w której zostaną położone wasze dwa kafelki.

TYP	PUNKTOWANIE	BONUS ZA 3
JADALNE	1	WYŁOŻYĆ / UMIEŚC
MIESZKALNE	2	UMIEŚC 1 W SALI TRONOWEJ
GOSPODARCZE	3	WYŁOŻYĆ / ZACHOWAJ
ZEWNETRZNE	4	FONTANNA
SYPIALNE	5	WIEŻA
KORYTARZ	6	KOL. GŁÓWNY
PODZIEMNE	7	WYBIEŻ / KORYTARZ WIEŻE / Z BONUSÓW

BONUS ZA KAŻDE 5 KOMNAT ZWYKŁYCH JEDNEGO TYPU

UMIEŚC

Strzałki w czerwonym kółku pokazują, gdzie można umieścić dany typ komnaty.

## PRZEBIEG GRY: SZCZEGÓLNE ZASADY

Gracze wykonują poniższe ruchy jednocześnie.

### RUNDA PIERWSZA

Wylosuj 9 kafelków komnat zwykłych z tacy i trzymaj je w dłoni zakryte przed pozostałymi graczami. Następnie w kolejności wykonaj poniższe działania:

- 1. WYBIERZ:** W tajemnicy i bez porozumiewania się z resztą graczy wybierz do zagrania 2 spośród kafelków w swojej dłoni. Włóż pozostałe kafelki zakryte pod figurkę zamku po twojej lewej stronie. To pokazuje reszcie graczy, że twoje kafelki zostały już wybrane. Kiedy już dokonasz wyboru, nie możesz go zmienić.
- 2. ODSŁOŃ:** Kiedy wszyscy gracze wybiorą już swoje kafelki, jednocześnie je odsłaniają.
- 3. UMIEŚĆ:** Teraz możesz śmiało omówić strategię ze swoimi partnerami, by znaleźć najlepsze miejsce dla wybranych kafelków. Musisz dołożyć jeden z nich do zamku po lewej, a drugi do zamku po prawej. Możesz wybrać, który kafelek trafi do którego zamku po omówieniu tego ze swoimi partnerami.

Podczas fazy umieszczania możesz omawiać ze swoimi partnerami cokolwiek, także to, jakie kafelki znajdują się w stosie, który właśnie został im przekazany.

### BONUSY ZA KOMNATY I PUNKTACJA

Za każdym razem, gdy umieścisz gdziekolwiek w zamku trzeci kafelek z tym samym typem komnaty zwykłej (np. sypialny, mieszkalny, jadalny, itp.), zamek natychmiast otrzymuje bonus właściwy temu typowi kafelków. Ty i twój partner powinniście omówić i umieścić bonus razem.

Istnieje również bonus za położenie piątego kafelka tego samego typu komnaty zwykłej. Kiedy to zrobisz, natychmiast wybierasz którąś z komnat specjalnych (nawet jeśli już masz taki sam kafelek) i umieszczasz ją w swoim zamku.

Nie ma bonusu za szósty lub kolejny zwykły kafelek komnaty, nie ma także bonusu za trzy lub pięć kafelków komnat specjalnych w zamku.

Karta pomocy gracza opisuje punktację i bonusy dla każdego rodzaju komnaty. Każda komnata twojego zamku jest liczona osobno na końcu gry.

Podczas każdej fazy umieszczania, w każdym z zamków, umieszczone zostaną dwa kafelki (1 od ciebie i 1 od twojego partnera). Ty i twój partner możecie wybrać kolejność, w której te 2 kafelki zostaną umieszczone w zamku.

Po umieszczeniu kafelka, nie można już go przemieszczać w obrębie zamku.

Bardzo rzadko zdarza się, że obydwoj gracze pracujący nad zamkiem nie chcą dołożyć swojego kafelka przed drugim graczem (w duchu współpracy oczywiście nie zachęcamy do tego, ale może się tak zdarzyć). Jeśli tak się stanie, jako pierwszy kładzie kafelek starszy z graczy.

**POWTÓRZ:** Jeśli pod figurką zamku po twojej prawej znajduje się więcej niż 1 kafelek, to weź te kafelki, wybierz, odsłoń i ponownie umieść. Jeśli pod figurką zamku znajduje się tylko 1 kafelek, odrzuć go bez odkrywania i rozpocznij rundę drugą.

### RUNDA DRUGA

Runda druga przebiega według tych samych faz co runda pierwsza, za wyjątkiem faktu, że pozostałe po fazie wybierania zakryte kafelki odkładasz pod figurkę zamku po twojej prawej, a bierzesz kolejne kafelki ze stosu po twojej lewej stronie.





## KOMNATY JADALNE

MUSZĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE NA PIĘTRZE SALI TRONOWEJ LUB POWYŻEJ

### Punkcja

Każda komnata jadalna ma 1 typ komnaty, którą chce mieć umieszczoną albo bezpośrednio nad lub pod, albo też ze swojej prawej bądź lewej strony. Pokój jadalny otrzymuje 2 punkty za każdą taką komnatę, która znajduje się na właściwej pozycji. Na przykład komnata z winem przyniesie 2 punkty za umieszczenie komnaty sypialnej bezpośrednio nad nią oraz 2 punkty za komnatę sypialną bezpośrednio pod nią.

Komnata czekolady i Komnata przypraw działają nieco inaczej. Przynoszą 2 punkty za podziemną komnatę na dwóch miejscach pod nimi.

Komnata jadalna może przynieść maksymalnie 4 punkty.

### Bonus

Kiedy umieścisz swój trzeci kafelek komnaty jadalnej, natychmiast wylosuj 5 kafelków spośród zakrytych zwykłych kafelków komnat. Wybierz jeden z tych kafelków i umieść go w swoim zamku. Odrzuć pozostałe 4 kafelki poza grę.

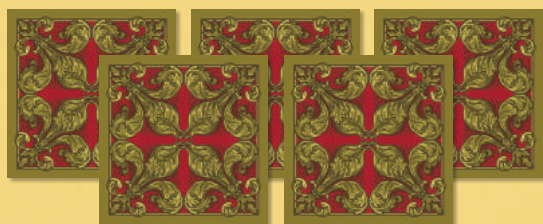
Jeśli wybrany przez ciebie kafelek jest trzecim (lub piątym) kafelkiem danego typu, odbierz nowy bonus natychmiast po dołożeniu tego kafelka, tak jak normalnie.

*Przykład: Masz już w zamku dwie komnaty mieszkalne, a dzięki bonusowi komnaty jadalnej wybierasz do umieszczenia w zamku kolejny kafelek komnaty mieszkalnej.*

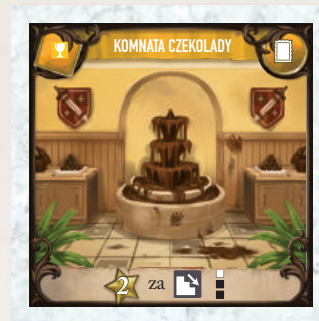
*To sprawia, że masz 3 komnaty mieszkalne. Natychmiast odbierasz bonus komnaty mieszkalnej za posiadanie 3 komnat mieszkalnych.*

Jeśli nie ma już 5 zwykłych kafelków komnat do wylosowania, przetasuj wszystkie kafelki komnat zwykłych, które zostały wcześniej odrzucone i wtasuj je z powrotem do stosu. Potem wylosuj 5 kafelków.

WYLOSUJ



ZACHOWAJ



*Najlepiej umieścić komnatę jadalną bezpośrednio przy komnatach, które będzie obsługiwać.*





## KOMNATY MIESZKALNE

MUSZĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE NA PIĘTRZE SALI TRONOWEJ LUB POWYŻEJ

### Punktacja

Każda komnata mieszkalna posiada konkretny rodzaj komnaty, którym chce być otoczona i przynosi 1 lub 2 punkty za każdą taką komnatę, która ją otacza. Na przykład Komnata map przynosi 1 punkt za każdą otaczającą ją komnatę sypialną.

**UWAGA:** Sala tronowa przynosi jeden punkt dla komnat mieszkalnych, które chcą być otoczone komnatami specjalnymi.

Większość komnat jadalnych może przynieść maksymalnie 8 punktów. Te, które chcą być otoczone przez komnaty zewnętrzne lub podziemne, mogą przynieść maksymalnie 6 punktów.

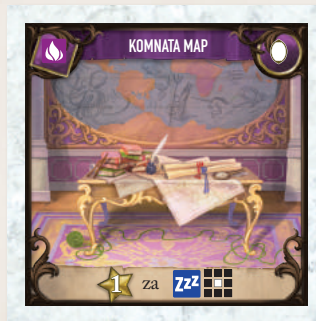
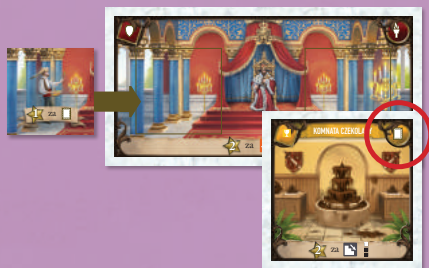
### Bonus

Kiedy umieścisz swoją trzecią komnatę mieszkalną, natychmiast wybierz i umieść królewskiego sługę na jednym z dwóch miejsc w swojej sali tronowej. Na koniec gry otrzymasz 1 punkt za każdą komnatę w swoim zamku z ozdobą ścienną właściwą temu królewskiemu słudze.

Na przykład, jeśli umieścisz w sali tronowej Malarza, na koniec gry otrzymasz 1 punkt za każdy obraz w twoim zamku.

Przykładem komnaty z obrazem jest Komnata czekolady.

Możesz wykorzystać bonus za komnaty podziemne, by umieścić kolejnego królewskiego sługę w sali tronowej. Może to być ten sam lub inny królewski sługa. Jeśli jest to ten sam sługa, otrzymasz teraz 2 punkty za każdą komnatę w swoim zamku z taką ozdobą ścienną.



*Komnaty mieszkalne są w centrum wydarzeń.*





## KOMNATY GOSPODARCZE

MUSZĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE NA PIĘTRZE SALI TRONOWEJ LUB POWYŻEJ

### Punktacja

Każda komnata gospodarcza wskazuje jeden typ komnaty, z którym chce być połączona. Komnata gospodarcza przynosi 1 punkt za każdą komnatę tego typu, z którą jest połączona. Komnata jest uznana za połączoną, jeśli można poprowadzić drogę do komnaty gospodarczej, wykorzystując tylko ten typ komnaty. Na przykład, Schowek na gry przyniesie 1 punkt za każdą połączoną z nim komnatę mieszkalną.

W ukazanym przykładzie Schowek na gry przynosi 5 punktów, bo łączy się z nim 5 komnat mieszkalnych (ponumerowanych od 1 do 5). Zauważ, że Wystawa wypchanych zwierząt po lewej stronie sali tronowej nie jest połączona ze Schowkiem na gry, ponieważ nie można wytyczyć trasy od Wystawy do Schowka na gry za pomocą wyłącznie komnat mieszkalnych.



*Komnaty gospodarcze są najbardziej przydatne, gdy są połączone z komnatami, które z nich korzystają.*

Nie ma górnego limitu punktów, które może przynieść komnata gospodarcza.

### Bonus

Kiedy umieścisz swój trzeci kafelek komnaty gospodarczej, natychmiast dobierz trzy karty bonusowe. Wybierz jedną z nich i zachowaj, kładąc odkrytą pod zamkiem. Odrzuć pozostałe dwie poza grę. Na koniec gry twój zamek otrzyma punkty na podstawie tego, jak dobrze spełnia warunki określone na zachowanej karcie. Listę kart bonusowych oraz ich punktowanie znaleźć można na stronie 15.

W rzadkich przypadkach, kiedy nie ma możliwości dobrania 3 bonusowych kart, przetasuj poprzednio odrzucone bonusowe karty i wtasuj je z powrotem w stos, następnie dobierz 3.

**WYLOSUJ ZACHOWAJ**





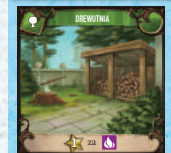
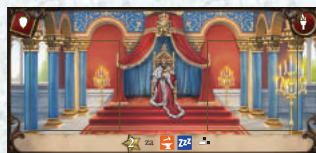
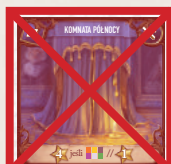
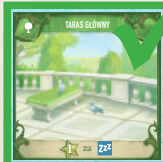
## KOMNATY ZEWNĘTRZNE MUSZĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE NA PIĘTRZE SALI TRONOWEJ LUB POWYŻEJ

### Punktacja

Każda komnata zewnętrzna posiada konkretny rodzaj komnaty, którą chce mieć w zamku. Przynosi 1 punkt za każdą komnatę tego typu znajdującą się gdziekolwiek w zamku. Nie musi ona znajdować się obok komnaty zewnętrznej. Na przykład, Taras główny przynosi 1 punkt za każdą komnatę sypialną w zamku.

Nie ma górnego limitu punktów, które może przynieść komnata zewnętrzna.

**WAŻNE:** Komnaty zewnętrzne mają niebieską obwódkę, co oznacza, że są otwarte na niebo. Żadna komnata nie może zostać umieszczona ponad komnatą z niebieską obwódką. Sama zewnętrzna komnata może zostać umieszczona powyżej komnat z innymi obwódkami (zobacz przykład poniżej).



Zawsze możesz umieszczać inne komnaty po prawej lub lewej stronie komnaty z niebieską obwódką.

### Bonus

Kiedy umieścisz trzecią komnatę zewnętrzną, natychmiast rozmieść fontannę. Fontanny są komnatami specjalnymi, które mogą zostać umieszczone na poziomie sali tronowej lub powyżej. Zawsze przynoszą 5 punktów.

**WAŻNE:** Fontanny mają takie same ograniczenia jak komnaty zewnętrzne - nie można umieszczać nad nimi kafelków komnat.



Któż nie lubi fontann?



*Błonia powinny odzwierciedlać charakter zamku.*







## KOMNATY SYPIALNE

MUSZĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE NA PIĘTRZE SALI TRONOWEJ LUB POWYŻEJ

### Punktacja

Każda komnata sypialna przynosi 4 punkty, jeśli na końcu gry twój zamek ma wszystkie 6 rodzajów komnat zwykłych. Nie ma znaczenia, gdzie w zamku są rozmieszczone.

Każda komnata sypialna przynosi 1 punkt, jeśli na końcu gry w twoim zamku nie ma wszystkich 6 rodzajów komnat zwykłych.

Komnata sypialna może przynieść maksymalnie 4 punkty.

### Bonus

Kiedy umieścisz trzecią komnatę sypialną, natychmiast rozmieść wieżę.

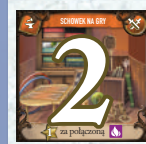
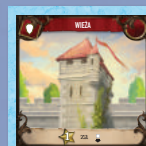
Wieże są komnatami specjalnymi, które mogą zostać umieszczone na poziomie sali tronowej lub powyżej. Są warte 1 punkt za każdą komnatę pod nimi, wliczając komnaty poniżej poziomu sali tronowej. Na przykład: wieża po prawej przynosi 4 punkty.

Nie ma górnego limitu punktów, które może przynieść wieża.

**WAŻNE:** Wieże mają takie same ograniczenia jak komnaty zewnętrzne - nie można umieszczać nad nimi kafelków komnat.



*Szalony  
Król pragnie  
różnorodnego  
otoczenia.*



- Jakież piękny widok  
ze szczytu tej wieży!



## KORYTARZE

### MOGĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE GDZIEKOLWIEK W ZAMKU

#### Punktacja

Każdy korytarz posiada konkretny rodzaj ozdoby ściennej, którą chce być otoczony i przynosi 1 punkt za każdą ozdobę tego typu, która go otacza. Na przykład Komnata echa przynosi 1 punkt za każdą otaczającą ją pochodnię.

Ozdoba ścienna w sali tronowej liczy się jako 1 punkt dla każdego sąsiadującego korytarza, który chce być otoczony tym rodzajem ozdoby.

Korytarz może przynieść maksymalnie 8 punktów.

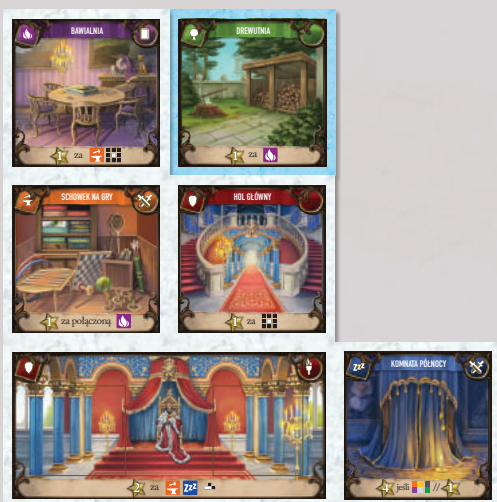
**WAŻNE:** Korytarze mogą zostać umieszczone gdziekolwiek w zamku, także poniżej poziomu sali tronowej. Razem z komnatami podziemnymi są one jedynym rodzajem komnaty zwykłej, która może zostać umieszczona poniżej poziomu sali tronowej.

#### Bonus

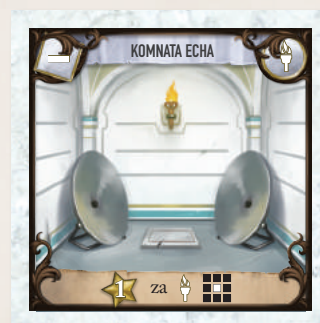
Kiedy umieścisz swój trzeci kafelek korytarza, natychmiast rozmieść hol główny.

Hol główny to specjalna komnata, która może zostać umieszczona gdziekolwiek w zamku (tak jak korytarz). Hol główny przynosi 1 punkt za każdą otaczającą go komnatę. Hol główny może przynieść maksymalnie 8 punktów. Hol główny na przykładzie poniżej przynosi 5 punktów.

Sala tronowa liczy się dla holu głównego jako 1 punkt, nawet jeśli obie jej połowy otaczają główny hol, tak jak na przykładzie poniżej.



- Wyprawimy bal w holu głównym - w samym centrum zamku!



*W czym więcej miejsc prowadzi korytarz, tym lepiej... ale jeszcze lepiej, kiedy jego wystrój pasuje do komnat obok.*





## KOMNATY PODZIEMNE

MUSZĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE PONIŻEJ POZIOMU SALI TRONOWEJ

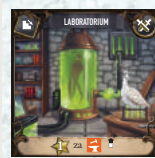
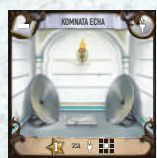
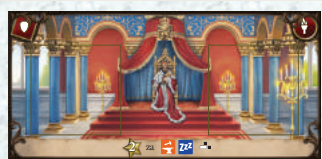
### Punktacja

Każda komnata podziemna chce mieć nad sobą konkretny rodzaj komnat i przynosi 1 lub 2 punkty za każdą taką komnatę w tej samej pionowej kolumnie zamku. W poniższym przykładzie laboratorium przynosi 2 punkty.

Nie ma górnego limitu punktów, które może przynieść komnata podziemna.

**WAŻNE:** Komnaty podziemne muszą zostać umieszczone poniżej poziomu sali tronowej. Możesz posiadać więcej niż 1 piętro komnat podziemnych i/lub korytarzy poniżej poziomu sali tronowej.

Możesz zagrać komnatę podziemną, która (w momencie jej umieszczenia) nie ma nad sobą żadnych kafelków, jeśli tylko styka się ona brzegiem z przynajmniej jednym już umieszczonym w zamku kafelkiem, zgodnie z przykładem poniżej. To samo odnosi się do korytarzy i holów głównych, umieszczonych poniżej poziomu sali tronowej.



*Fundamenty zamku są potężne, podpierają całą konstrukcję budowli. Mamy zatem dość miejsca na przytulne piwnice, nieprawdaż?*

### Bonus

Kiedy umieścisz swoją trzecią komnatę podziemną, natychmiast wybierz jakikolwiek bonus innej komnaty. Możesz wybrać bonus wykorzystany już wcześniej, albo taki, który jeszcze nie został przez ciebie użyty.

Jeśli wybierzesz bonus, który jeszcze nie został przez ciebie użyty (na przykład jeśli wybierzesz bonus komnaty mieszkalnej, ale nie posiadasz jeszcze w zamku trzech komnat mieszkalnych), nadal możesz otrzymać ten bonus później. Zatem jeśli później umieścisz w zamku swoją trzecią komnatę mieszkalną, nadal możesz wykorzystać bonus komnaty mieszkalnej, nawet mimo tego, że już został przez ciebie otrzymany po wybraniu go jako bonusu za 3 komnaty podziemne.

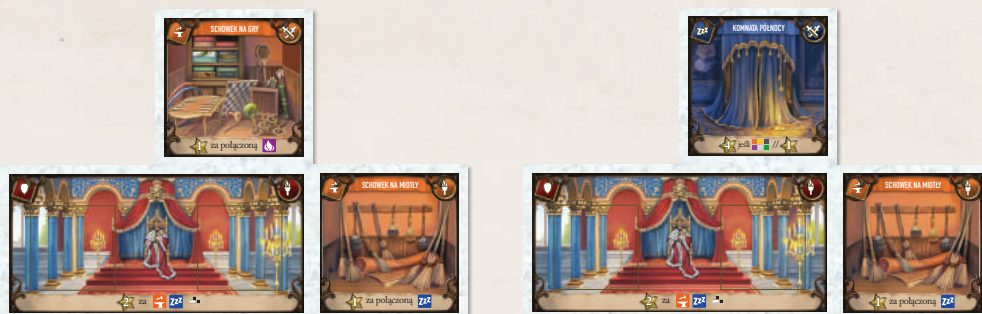
Jeśli wybierzesz bonus komnaty mieszkalnej, a taki bonus już został przez ciebie otrzymany po umieszczeniu 3 kafelków komnat mieszkalnych, możesz rozmieścić drugiego królewskiego sługę (tego samego lub innego) w sali tronowej.





## SALE TRONOWE

Każda sala tronowa wskazuje 2 typy komnat, obok których chce być umieszczona i dwa konkretne miejsca, gdzie chce posiadać te komnaty. Sala tronowa przynosi po 2 punkty za każde z tych dwóch miejsc, na którym znajduje się komnata pożądanego typu. W obu poniższych przykładach sala tronowa przynosi 4 punkty.



Sala tronowa może przynieść maksymalnie 4 punkty.

*Klimat zamku  
najlepiej oddaje  
jego sala tronowa  
i pobliskie  
komnaty.*



## ZAKOŃCZENIE GRY

Po zakończeniu drugiej rundy następuje podliczenie punktów z zamków. Każdy gracz bierze tabelę punktową i wylicza punkty dla zamku po swojej lewej (patrz przykład). Po policzeniu porównaj wyniki zamków po swojej lewej i prawej stronie. Twój osobisty wynik to niższa wartość punktów spośród tych dwóch zamków. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę.

**W RAZIE REMISU:** Zwycięzcy porównują punkty ze swoich wyżej punktowanych zamków. Gracz z wyższym wynikiem wygrywa.

**W RAZIE DALSZEGO REMISU:** Zwycięzcy porównują liczbę komnat specjalnych w obu swoich zamkach. Gracz z wyższą ich liczbą wygrywa. *Przykład: Jeśli James i Cindy nadal remisują po pierwszym sposobie na ustalenie zwycięzcy, a James ma 7 komnat specjalnych w obu swoich zamkach, natomiast Cindy ma 6 komnat specjalnych, wtedy remis nie ma, a James wygrywa.*

Jeśli nadal jest remis, gracze wygrywają wspólnie.

## PRZYKŁAD PODLICZANIA PUNKTACJI ZAMKÓW



Ten zamek przynosi 62 punkty.

## PRZYKŁAD PODLICZANIA PUNKTACJI

W ukazanej poniżej grze sześciuosobowej ostateczna punktacja Bena to 56, Matthew zdobył 56 punktów, Margaux 52, Anna Grace 57, Peter 52, a Emily 62. Emily wygrywa!



NAZWA ZAMKU: PRZYKŁADOWY ZAMEK

KATEGORIE	PUNKTY ZA POJEDYNCZE KOMNATY						SUMA
JADALNE	4						4
MIESZKALNE	1	2	2	1	2		8
GOSPODARZCZE	2	2					4
ZEWNETRZNE	5						5
SYPIALNE	4	4	4				12
KORYTARZE	2	0	2				4
PODZIEMNE	2						2
WIEŻE	5						5
FONTANNY	5						5
HOLE GŁÓWNE	6						6
KARTY BONUSOWE							
KRÓLEWSCY SŁUDZY	7						7
SALA TRONOWA	0						0
							RAZEM 62

Po zakończeniu rozgrywki zaleca się, by gracze przetasowali zwykłe kafelki komnat na stole i odłożyli je losowo, zakryte na tacę. W ten sposób gra zostanie przygotowana do następnej partii. Upewnijcie się, że oddzieliliście komnaty specjalne i umieściliście je osobno przed przetasowaniem kafelków komnat zwykłych.

## WARIANT DLA DWÓCH GRACZY

Rozłóżcie grę dla dwóch graczy tak, jakby była przygotowana dla trzech osób. To oznacza rozłożenie trzech sal tronowych wraz z figurkami zamków pod nimi. Trzeci gracz to „Ludwik”. Dwaj żywi gracze będą budować razem zamek, tak jak zwykle, a każdy z nich będzie budował też po jednym zamku z Ludwikiem.

### RUNDA PIERWSZA

Podczas rundy pierwszej każdy z graczy otrzymuje 9 kafelków. Ludwik także otrzymuje 9 kafelków (umieść je przed nim tak, jakby był normalnym graczem). Nie oglądaj kafelków Ludwika.

Podczas każdej fazy wybierania, gracz po lewej od Ludwika przetasowuje i wybiera losowo dwa spośród jego kafelków. Ogląda kafelki i wybiera 1 z nich, który zachowa dla zamku budowanego wraz z Ludwikiem i 1 dla zamku, który buduje z Ludwikiem drugi gracz. Umieszcza oba kafelki Ludwika odkryte przy zamkach, dla których je wybrał. Następnie żywi gracze wybierają swoje dwa kafelki z własnych stosów kafelków.

Kiedy obydwaj gracze wybiorą już swoje kafelki i wszystkie stosy (łącznie z tym Ludwika) zostaną przekazane na lewo, należy przejść do faz Odśniania i Umieszczania. Każdy z żywych graczy wybiera, gdzie położy własny kafelek, a także gdzie położy kafelek Ludwika w zamku z nim dzielonym.

Jeśli któryś z zamków Ludwika zdobędzie bonus, to żywy gracz decyduje o jego wykorzystaniu i umieszczeniu.

Po zakończeniu fazy Umieszczania powtórzcie kroki w zwykły sposób.

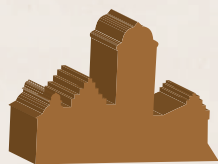


### RUNDA DRUGA

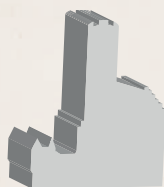
Runda druga przebiega według tych samych faz co w rundzie pierwszej, z wyjątkiem faktu, że to żywy gracz po prawej od Ludwika w każdej turze przetasowuje i losowo wybiera 2 spośród kafelków Ludwika, przydzielając po jednym do każdego z jego zamków.

Na koniec rundy drugiej podliczcie punkty ze wszystkich zamków w zwykły sposób. Zauważcie, że możliwe jest, by to Ludwik wygrał grę, a obaj żywi gracze przegrali!

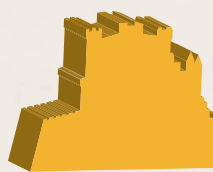
## FIGURKI ZAMKÓW



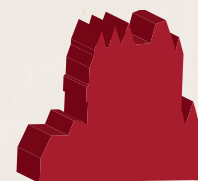
ZAMEK MESPELBRUNN  
[brązowy]



ZAMEK LICHTENSTEIN  
[biały]



ZAMEK HOHENSCHWANGAU  
[żółty]



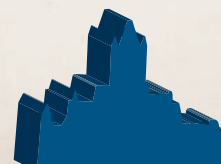
ZAMEK ELTZ  
[czerwony]



ZAMEK NEUSCHWANSTEIN  
[szary]



ZAMEK HOHENZOLLERN  
[zielony]



ZAMEK REICHSBURG  
[niebieski]

## KARTY BONUSOWE

	1 punkt za każdy inny zwykły i specjalny typ komnaty w twoim zamku, wyłączając salę tronową		4 punkty za każdego królewskiego sługę w twojej sali tronowej
	2 punkty za każdą komnatę podziemną w twoim zamku		2 punkty za każdą komnatę sypialną w twoim zamku
	1 punkt za każdą komnatę położoną pod ziemią, łącznie z komnatami specjalnymi		1 punkt za każdą komnatę na poziomie 3 i wyższym, łącznie z komnatami specjalnymi
	2 punkty za każdą komnatę mieszkalną w twoim zamku		2 punkty za każdą komnatę jadalną w twoim zamku
	1 punkt za każdy poziom zamku (policz rzędy twojego zamku)		1 punkt za każdy pion zamku (policz kolumny twojego zamku)
	2 punkty za każdą komnatę zewnętrzną w twoim zamku		2 punkty za każdy korytarz w twoim zamku
	3 punkty za każdą w pełni otoczoną komnatę. Sala tronowa także się liczy. Dla tej karty sala tronowa może zajmować 2 miejsca wokół liczonej komnaty		2 punkty za każdą komnatę, która sąsiaduje z innymi komnatami na każdym swoim brzegu. Sala tronowa także się liczy
	2 punkty za każdą komnatę gospodarczą w twoim zamku		2 punkty za każdą komnatę specjalną w twoim zamku, łącznie z salą tronową
	2 punkty za każdy inny typ zwykłej komnaty na wskazanych miejscach wokół twojej sali tronowej		1 punkt za każde zajęte miejsce wokół twojej sali tronowej
	4 punkty za każdy typ zwykłej komnaty, której kafelków masz 5 lub więcej		2 punkty za każdy typ zwykłej komnaty, której kafelków masz 3 lub więcej

Podziękowania od projektantów gry dla Stonemaier Games, Bezier Games, Margaux O'Malley, Briana Blanksteina, the 2nd Friday Playtest Group, Table Treasure Games i naszych cudownych graczy testowych, Chicagoland Games Dice Dojo, a także utalentowanych artystów, redaktorów i grafików, którzy powołali tę grę do życia.

## CHCESZ OBEJRZEĆ NAGRANIE POKAZUJĄCE, JAK GRAĆ?

Odwiedź stronę: [stonemaiergames.com/games/between-two-castles/videos](http://stonemaiergames.com/games/between-two-castles/videos)

## POTRZEBUJESZ ZASAD W INNYM JĘZYKU?

Pobierz zasady i przewodniki w dziesiątkach języków ze strony:

[stonemaiergames.com/games/between-two-castles/rules](http://stonemaiergames.com/games/between-two-castles/rules)

## MASZ PYTANIA PODCZAS GRY ALBO CHCESZ PODZIELIĆ SIĘ HISTORIAMI?

Opublikuj je w grupie na Facebooku: Between Two Castles of Mad King Ludwig, wspomnij o nich na BoardGameGeek albo wyślij tweeta do @stonemaiergames

## POTRZEBUJESZ CZĘŚCI ZAMIENNEJ?

Poproś o nią na: [phalanxgames.pl/kontakt](http://phalanxgames.pl/kontakt)

## CHCESZ BYĆ NA BIEŻĄCO?

Zapisz się na comiesięczny newsletter na: [stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter)

## CHCESZ POZNAĆ INNE GRY WYDAWNICTWA STONEMAIERGAMES?

Wejdź na: [sklep.phalanxgames.pl](http://sklep.phalanxgames.pl)



**PHALANX**

Wersja polska:  
© 2018 PHALANX,  
Vertima Sp. z o. o.,  
Rynek 23/7, 45-015 Opole

Tłumaczenie: Magdalena Grajcar

Skład: Krzysztof Klemiński

Korekta: Michał Ozon

Zapraszamy na naszą stronę: [www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)



STONEMAIER  
GAMES

© 2018 Stonemaier LLC. Between Two Castles of Mad King Ludwig stanowi znak towarowy firmy Stonemaier LLC. The Castles of Mad King Ludwig stanowi znak towarowy firmy Bezier Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.