

STONEMAIER GAMES ET BÉZIER GAMES
PRÉSENTENT

Between Two CASTLES of Mad King Ludwig

Créé par Ben Rosset & Matthew O'Malley

Illustré par Agnieszka Dąbrowiecka, Laura Bevon, et Bartłomiej Kordowski

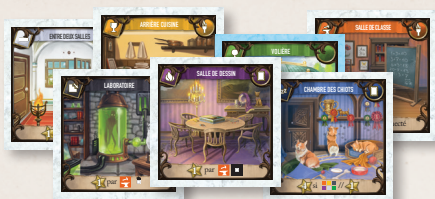
3 à 7 joueurs (inclus une variante 2 joueurs) · 45-60 minutes · Âge : 10+

Le Roi exige un château! Vous êtes un maître d'œuvre de renommée mondiale à qui le roi fou Ludwig a demandé de l'aide pour concevoir ses châteaux. Les projets d'une telle importance exigent l'expertise de plus d'une personne, de sorte que pour chaque projet, vous êtes associé à un autre maître d'œuvre pour exécuter vos plans grandioses. Vos compétences en matière de planification et de collaboration suffiront-elles pour concevoir les châteaux les plus impressionnants du monde?

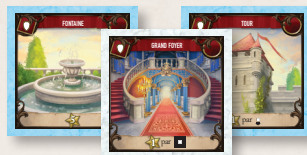
Between Two Castles of Mad King Ludwig est un jeu de sélection de tuiles, chaque tuile représentant une pièce d'un château. Vous travaillez avec le joueur à votre gauche pour créer un château, et avec le joueur à votre droite pour en créer un autre. Chaque tour, vous sélectionnez deux tuiles de votre main, les révéléz, puis travaillez avec vos partenaires pour placer chacune de vos tuiles dans un de vos deux châteaux.

À la fin de la partie, chaque château rapportera des points. Votre score personnel sera le plus petit score parmi les châteaux que vous aurez aidé à créer, et le joueur ayant le plus haut score remportera la partie. Pour l'emporter, vous devrez diviser votre attention et votre dévotion entre deux châteaux.

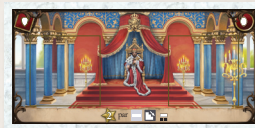
MATÉRIEL



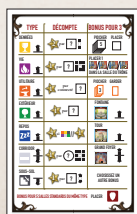
147 tuiles Salle standard
(21 salles de déjeuners, vie, utilitaires, extérieur, repos, corridor, sous-sol)



48 tuiles Salle spéciale
(fontaines, grands foyers, tours)



7 tuiles Salle du Trône
(comptées comme des tuiles spéciales)



7 aides de jeu



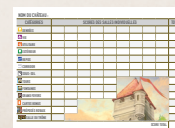
**28 tuiles préposés
royaux**



20 cartes Bonus



**7 marqueurs
château**



Feuilles de score

MISE EN PLACE

Asseyez-vous à la table à égale distance de vos voisins. Les châteaux seront construits entre les joueurs.

NOTE : S'il s'agit de votre 2^e partie consécutive, changez vos positions autour de la table aléatoirement (par âge, date d'anniversaire, longueur de cheveux, etc.).

1. Mélangez les 7 tuiles Salle du Trône et placez-en 1 entre chaque paire de joueurs (là où seront construits les châteaux). Placez un marqueur Château en bois (que vous trouverez dans le présentoir de tuiles) sur la table sous chaque tuile Salle du Trône. Remettez les Salles du Trône et les marqueurs Château restants dans la boîte.
2. Donnez 1 aide de jeu à chaque joueur.
3. Placez le petit présentoir de tuiles contenant les tuiles spéciales recto verso (fontaines, tours et grands foyers) et les préposés royaux (peintre, chevalier, jongleur de feu, et esthète) au milieu de la table. **IMPORTANT :** ne mélangez pas ces tuiles avec le reste des tuiles Salle standard.
4. Placez le grand présentoir de tuiles au milieu de la table, avec toutes les tuiles Salle standard face cachée, comme montré ci-dessous. Chaque case du présentoir est conçue pour contenir exactement 9 tuiles. Si les tuiles n'ont pas été mélangées à la fin de votre partie précédente, vous devrez les mélanger sur la table avant de les remettre sur le présentoir.
5. Mélangez les cartes Bonus et placez-les en pile face cachée sur le petit présentoir.



DÉROULEMENT : APERÇU

Le jeu se joue en 2 manches. Au début de chaque manche, vous piochez une main de 9 tuiles. À chaque tour, vous en choisissez secrètement 2 que vous placez devant vous face cachée, puis vous passez les tuiles restantes au joueur suivant. Pour finir votre tour, vous révélez les 2 tuiles choisies, et, après discussion avec vos partenaires, en placez 1 dans chacun de vos deux châteaux.

Les tuiles choisies et leur positionnement dans les châteaux déterminent les points que vous marquerez en fin de partie.

CONSTRUIRE VOS CHÂTEAUX

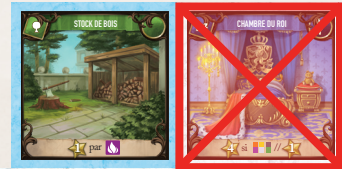
Chaque château est vu "de côté". La Salle du Trône est au niveau du sol. À partir de la Salle du Trône, le château peut se construire en hauteur et vers l'extérieur dans toutes les directions. Placer une tuile au-dessus de la Salle du Trône (par exemple le Stock de bois ci-contre) commence un nouvel étage du château, le rendant plus haut. Une tuile placée à côté de votre Salle du Trône (la Salle de Dégustation ci-contre) est au même étage que votre Salle du Trône, et élargit votre château.

NOTE 1 : Toute tuile placée au-dessus du niveau du sol doit être soutenue par une tuile en dessous, comme dans l'exemple à droite. Les tuiles au niveau du sol ou plus bas doivent être adjacentes à d'autres tuiles, mais n'ont pas besoin d'être soutenues.

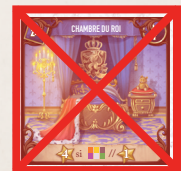
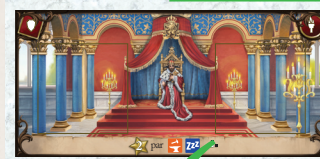
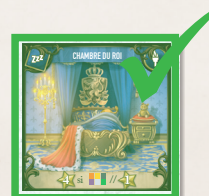
NOTE 2 : Votre château n'est pas limité en hauteur ni en largeur, tant que les règles de placement sont respectées.

NOTE 3 : Toutes les tuiles d'un château doivent être orientées dans la même direction, de façon à ce que les 2 joueurs puissent lire leurs noms, et toutes les tuiles doivent être placées adjacentes à au moins une autre tuile du château (elles doivent partager un côté). Ceci signifie que parmi les 2 premières tuiles que vous placez dans votre château, au moins une doit être adjacente à la Salle du Trône.

NOTE 4 : Les Salles de denrées, de vie, utilitaires, d'extérieur, et de repos peuvent seulement être placées au niveau du sol (niveau de la Salle du Trône) ou plus haut. Les corridors peuvent être placés à n'importe quel niveau, y compris sous terre, et les sous-sols peuvent uniquement être placés sous terre. Ceci est rappelé sur les aides de jeu.



La Chambre du Roi ne peut être placée ici (au 2^e niveau du château) tant qu'il n'y a pas une tuile dessous pour la soutenir.



Les nouvelles tuiles doivent partager un côté avec au moins une tuile déjà présente. À chaque tour, vous et votre partenaire pouvez choisir dans quel ordre poser vos tuiles dans le château.

TYPE	DÉCOMPTE	BONUS POUR 3
BIÈRES	1	PROCHER PLACER
VIE	1	PLACER 1 DANS LA SALLE DU TRÔNE
UTILITAIRE	1	PROCHER GARDER
EXTÉRIEUR	1	FONTAINE
REPOS	2	TOUR
CORRIDOR	1	GRAND FORT
SOUS-SOL	1	CHOISISSEZ UN AUTRE BONUS
BONUS POUR 5 SALLES STANDARD DU MÊME TYPE		PLACER

Les flèches cerclées de rouge rappellent où peuvent être placées les salles en fonction de leur type.

DÉROULEMENT : DÉTAILS

Les joueurs effectuent les étapes suivantes simultanément.

1^{RE} MANCHE

Piochez 9 tuiles Salle Standard du plateau et regardez-les secrètement. Puis effectuez ces étapes dans l'ordre :

1. **CHOISIR** : En secret, et sans communiquer avec les autres joueurs, choisissez 2 tuiles de votre main pour les jouer. Placez les tuiles restantes face cachée sous le marqueur Château à votre gauche. Ceci indique aux autres joueurs que vous avez choisi vos tuiles. Une fois votre choix effectué, vous ne pouvez plus revenir en arrière.
2. **RÉVÉLER** : Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs tuiles, ils les révèlent simultanément.
3. **PLACER** : Vous pouvez maintenant librement parler de stratégie avec vos partenaires pour déterminer le meilleur emplacement pour vos tuiles. Vous devez placer une des tuiles choisies dans le château à votre gauche, et l'autre dans le château à votre droite. Vous pouvez décider quelle tuile va dans quel château après avoir discuté avec vos partenaires.

Vous pouvez parler de quoi que ce soit avec vos partenaires durant cette étape, y compris les tuiles dans la pile que vous venez de leur passer.

BONUS DE SALLES ET DÉCOMPTE

Lorsque vous placez la 3^e tuile de Salle standard du même type n'importe où dans votre château (3^e Salle de repos, 3^e Salle de vie, 3^e Salle de denrées, etc.), le château reçoit immédiatement (avant d'y placer toute nouvelle tuile) le bonus spécifique à ce type de tuile. Vous et votre partenaire pour ce château devrez discuter et placer le bonus ensemble.

Il y a également un bonus lorsque vous placez la 5^e tuile Salle standard du même type (5^e Salle de repos, 5^e Salle de vie, 5^e Salle de denrées, etc.). Choisissez alors immédiatement n'importe quelle tuile Salle spéciale (même si vous en possédez déjà une identique) et placez-la dans votre château.

Il n'y a pas de bonus pour avoir 6 salles standards de même type ou plus ni pour avoir 3 ou 5 Salles spéciales dans votre château.

Les aides de jeu décrivent les décomptes et bonus pour chaque type de salle. Chaque salle dans votre château rapporte des points séparément en fin de partie.

Durant chaque tour, 2 tuiles seront ajoutées à chaque château (1 placée par vous et 1 par votre partenaire). Vous et votre partenaire pouvez choisir dans quel ordre poser vos tuiles dans le château.

À la fin de cette étape, le placement des tuiles dans les châteaux est définitif, elles ne pourront plus être déplacées.

Il pourra arriver occasionnellement qu'aucun joueur d'un château ne veuille placer sa tuile en premier (nous ne le recommandons pas, afin de garder un esprit de partenariat, mais cela peut arriver). Dans ce cas, le joueur le plus âgé place sa tuile en premier.

RÉPÉTER : S'il reste plus de 1 tuile sous le marqueur Château à votre droite, prenez-les et choisissez, révèlez, et placez à nouveau 2 tuiles. Lorsqu'il ne reste plus que 1 tuile sous le château, retirez-la du jeu face cachée, et commencez la 2^{de} manche.

2^{DE} MANCHE

La 2^{de} manche suit les mêmes étapes que la 1^{re} manche, mais vous déposez les tuiles restantes face cachée sous le marqueur Château à votre droite, et prenez celles se trouvant à votre gauche.





SALLES DE DENRÉES

SE PLACENT AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU PLUS HAUT

Décompte

Chaque salle de denrées indique un type particulier de salle dont elle doit être directement adjacente, soit verticalement soit horizontalement. La salle de denrées rapporte 2 points pour chaque salle de ce type qui lui est adjacente. Par exemple, la Salle de Dégustation marque 2 points pour une salle de repos directement au-dessus, et 2 points pour une salle de repos directement en dessous.

La Salle du Chocolat et la Salle aux Épices sont un peu différentes. Elles marquent 2 points pour chaque salle de sous-sol dans les 2 espaces directement sous elles.

Une salle de denrées peut rapporter un maximum de 4 points.

Bonus

Lorsque vous placez votre 3^e salle de denrées, piochez immédiatement 5 tuiles de la réserve de tuiles Salle standard face cachée. Choisissez-en une et placez-la dans votre château. Retirez les 4 tuiles restantes du jeu.

Si la tuile ainsi placée est la 3^e ou la 5^e tuile d'un type particulier dans votre château, prenez immédiatement le nouveau bonus de ce type de salle normalement.

Exemple : Vous avez déjà 2 salles de vie dans votre château, et avec le bonus de salle de denrées vous choisissez de placer une nouvelle salle de vie dans votre château. Ceci fait un total de 3 salles de vie. Vous devez donc immédiatement gagner le bonus pour avoir 3 salles de vie.

S'il ne reste pas assez de tuiles Salle standard à piocher, mélangez les tuiles défaussées précédemment pour reconstituer une pioche. Puis, piochez 5 tuiles.

PIOCHER



PLACER



Il est sage de placer une salle de denrées près des salles qui en dépendent.





SALLES DE VIE

SE PLACENT AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU PLUS HAUT

Décompte

Chaque salle de vie indique un type particulier de salle dont elle doit être entourée. Elle rapportera 1 ou 2 points pour chaque salle de ce type qui l'entoure. Par exemple, la Salle des Cartes rapportera 1 point pour chaque salle de repos qui l'entoure.

NOTE : La Salle du Trône rapporte 1 point aux salles de vie qui doivent être entourées de salles spéciales.

La plupart des salles de vie peuvent rapporter un maximum de 8 points. Celles devant être entourées d'extérieurs ou de sous-sol rapportent au maximum 6 points.

Bonus

Lorsque vous placez votre 3^e salle de vie, choisissez et placez immédiatement un préposé royal sur une des deux places réservées sur votre Salle du Trône. En fin de partie, vous gagnerez 1 point pour chaque salle de votre château affichant l'icône de décoration du préposé royal.

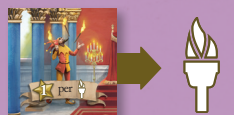
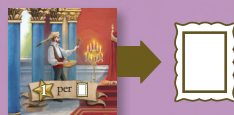
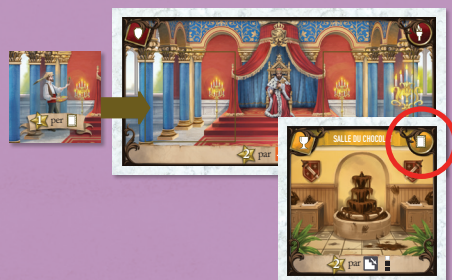
Par exemple, si vous décidez de mettre un peintre dans votre Salle du Trône, vous gagnez 1 point pour chaque tableau dans votre château en fin de partie.

La Salle en Chocolat est un exemple de salle avec un tableau.

Vous pouvez utiliser le bonus des sous-sols pour placer un autre préposé royal dans votre Salle du Trône (le même préposé ou un autre). S'il s'agit du même, vous gagnez dorénavant 2 points pour chaque salle correspondante dans votre château.



Les salles de vie sont au cœur de l'action.





SALLES UTILITAIRES

SE PLACENT AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU PLUS HAUT

Décompte

Chaque salle utilitaire indique un type de salle auquel elle doit être connectée. La salle utilitaire marque 1 point pour chaque salle de ce type à laquelle elle est connectée. Une salle est considérée comme "connectée" si vous pouvez tracer un chemin jusqu'à la salle utilitaire en passant uniquement par des salles du même type. Par exemple, la Salle de Jeu marque 1 point pour chaque salle de vie connectée.

Dans l'exemple ci-dessous, la Salle de Jeu marque 5 points, car il y a 5 salles de vie connectées (numérotées de 1 à 5). Notez que la Galerie de Taxidermie à la gauche de la Salle du Trône n'est pas connectée à la Salle de Jeu car il est impossible de la relier à la Salle de Jeu en passant uniquement par des salles de vie.

Bonus



Il n'y a pas de maximum au nombre de points que peut rapporter une salle utilitaire.

Lorsque vous placez votre 3^e salle utilitaire, piochez immédiatement 3 cartes Bonus. Choisissez-en 1 que vous gardez, et placez-la face visible sous le château. Retirez les 2 cartes restantes du jeu. En fin de partie, votre château marque des points en fonction des conditions remplies indiquées sur la carte conservée. Une liste des cartes Bonus et leur manière de marquer des points se trouve page 15.

S'il ne reste pas assez de cartes Bonus à piocher, mélangez les cartes défaussées précédemment pour reconstituer une pioche. Puis, piochez 3 cartes.



*Les salles
utilitaires sont
plus efficaces
lorsqu'elles sont
reliées aux salles
les utilisant.*



PIOCHER **GARDER**





SALLES D'EXTÉRIEUR

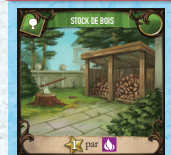
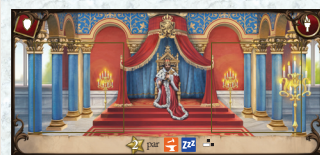
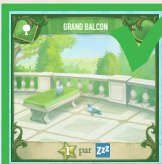
SE PLACENT AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU PLUS HAUT

Décompte

Chaque salle d'extérieur indique un type de salle dont la présence est requise dans le château. Elle marque 1 point pour chaque salle de ce type présente n'importe où dans le château. Il n'est pas nécessaire qu'elles soient adjacentes. Par exemple, le Grand Balcon rapporte 1 point pour chaque salle de repos présente dans le château.

Il n'y a pas de maximum au nombre de points que peut rapporter une salle d'extérieur.

IMPORTANT : Les salles d'extérieur ont un bord bleu représentant le ciel, car elles sont ouvertes. Aucune salle ne peut être placée au-dessus d'une salle d'extérieur (voir exemple ci-dessous). Une salle d'extérieur peut être placée au-dessus d'une autre salle.



Vous pouvez toujours placer une salle à gauche ou à droite d'une salle bordée de bleu.

Bonus

Lorsque vous placez votre 3^e salle d'extérieur, placez immédiatement une fontaine.

Les fontaines sont un type de salles spéciales qui peuvent se placer au niveau de la Salle du Trône ou plus haut. Elles rapportent toujours 5 points.

IMPORTANT : Les fontaines ont les mêmes limitations que les salles d'extérieur. On ne peut placer de salle au-dessus d'elles.



" Qui n'aime pas les fontaines ? "



L'aménagement paysager doit représenter l'âme du château.



zzz SALLES DE REPOS

SE PLACENT AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU PLUS HAUT

Décompte

Chaque salle de repos rapporte 4 points si votre château contient les 6 autres types de salles standards en fin de partie, quelle que soit leur position dans le château.

Chaque salle de repos rapporte 1 point si votre château ne contient pas les 6 types de salles standards en fin de partie.

Une salle de repos peut rapporter un maximum de 4 points.

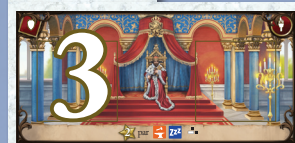
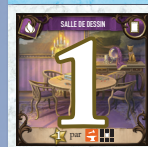
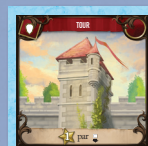
Bonus

Lorsque vous placez votre 3^e salle de repos, placez immédiatement une tour.

Les tours sont un type de salles spéciales qui peuvent se placer au niveau de la Salle du Trône ou plus haut. Elles rapportent 1 point pour chaque salle sous elles, y compris les salles sous le niveau de la Salle du Trône. La tour dans l'exemple ci-contre rapporte 4 points.

Il n'y a pas de maximum au nombre de points que peut rapporter une tour.

IMPORTANT : Les tours ont les mêmes limitations que les salles d'extérieur. On ne peut placer de salle au-dessus d'elles.



" Quelle incroyable vue du haut de cette tour ! "

Le Roi Fou souhaite une grande variété dans tout ce qui l'entoure.



CORRIDORS

SE PLACENT N'IMPORTE OÙ DANS LE CHÂTEAU

Décompte

Chaque corridor indique une icône de décoration particulière dont il doit être entouré, et rapporte 1 point pour chaque décoration de ce type qui l'entoure. Par exemple, la Chambre d'Écho marque 1 point pour chaque torche qui l'entoure.

L'icône de décoration dans la Salle du Trône compte pour 1 point pour les corridors devant être entourés de ce type de décoration.

Un corridor peut rapporter un maximum de 8 points.

IMPORTANT : Les corridors peuvent être placés n'importe où dans le château, y compris sous le niveau de la Salle du Trône. Avec les sous-sols, ce sont les seuls types de salles standards qui peuvent se placer sous le niveau de la Salle du Trône.

Bonus

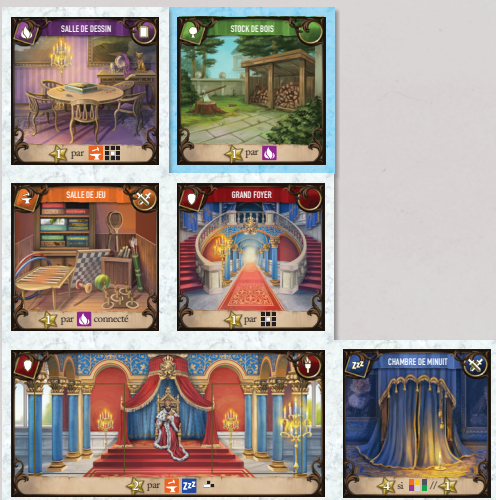
Lorsque vous placez votre 3^e corridor, placez immédiatement un grand foyer.

Les grands foyers sont un type de salles spéciales, et peuvent être placés n'importe où dans le château (comme les corridors). Un grand foyer rapporte 1 point pour chaque salle qui l'entoure. Un grand foyer peut rapporter un maximum de 8 points. Le grand foyer dans l'exemple ci-dessous rapporte 5 points.

La Salle du Trône compte pour 1 point pour le grand foyer, même si les 2 moitiés de la Salle du Trône entourent le grand foyer, comme dans l'exemple ci-dessous.



Un corridor menant à de nombreuses pièces, c'est très bien... mais c'est encore mieux si la décoration s'harmonise.



" Nous tiendrons un bal dans le grand foyer, en plein centre du château. "





SOUS-SOL

SE PLACENT SOUS LE NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE

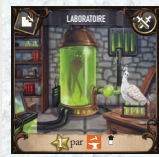
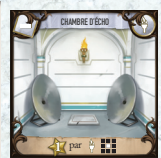
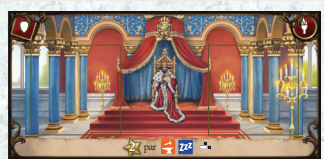
Décompte

Chaque sous-sol indique un type de salles particulier devant être placées au-dessus de lui, et rapporte 1 ou 2 points pour chaque salle de ce type placée n'importe où dans la même colonne du château. Dans l'exemple ci-dessous, le Laboratoire rapporte 2 points.

Il n'y a pas de maximum au nombre de points que peut rapporter un sous-sol.

IMPORTANT : Les sous-sols doivent être placés sous le niveau de la Salle du Trône. Vous pouvez avoir plus de 1 niveau de sous-sol et/ou corridors sous le niveau de votre Salle du Trône.

Vous pouvez placer un sous-sol qui (au moment où vous le placez) n'a aucune tuile au-dessus de lui, tant qu'il partage un côté avec au moins une autre tuile du château. Voir l'exemple ci-dessous. Le même principe s'applique aux corridors et aux grands foyers que vous placez sous le niveau de la Salle du Trône.



Les fondations du château supportent l'ensemble du bâtiment, et chaque pièce au sous-sol supporte particulièrement bien certaines salles du château.

Bonus

Lorsque vous placez votre 3^e sous-sol, choisissez immédiatement le bonus de n'importe quel type de salle. Vous pouvez choisir un bonus que vous avez déjà obtenu, ou bien un que vous n'avez pas encore obtenu.

Si vous choisissez un bonus que vous n'avez pas encore obtenu (par exemple, vous choisissez le bonus des salles de denrées alors que vous n'avez pas encore 3 salles de denrées dans votre château), vous pourrez quand même obtenir ce bonus plus tard. Ainsi, en plaçant plus tard une 3^e salle de denrées dans votre château, vous pourrez obtenir le bonus des salles de denrées normalement, même si vous aviez déjà obtenu ce bonus grâce au bonus des sous-sols.

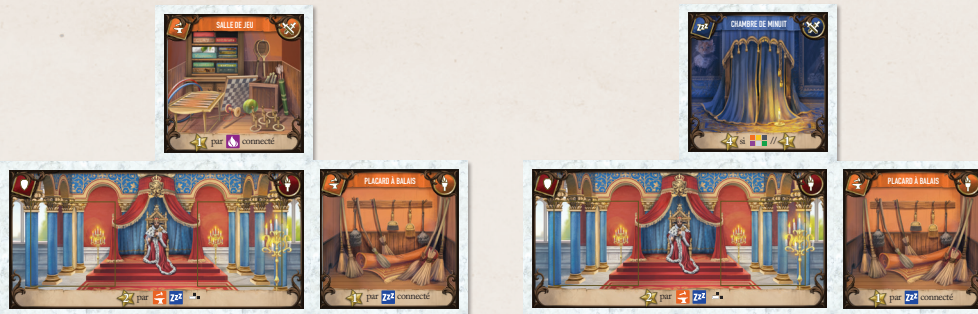
Si vous choisissez le bonus des salles de vie alors que vous l'avez déjà obtenu en plaçant 3 salles de vie, vous pouvez placer un second préposé royal (identique ou différent) dans votre Salle du Trône.





SALLES DU TRÔNE

Chaque Salle du Trône indique 2 types particuliers de salles qui doivent lui être adjacents, et 2 positions précises où doivent se trouver ces salles. La Salle du Trône rapporte 2 points pour chacun de ces 2 emplacements où se trouvera une salle d'un des 2 types requis. Dans les 2 exemples ci-dessous, la Salle du Trône rapporte 4 points.



Une Salle du Trône peut rapporter un maximum de 4 points.

*Le caractère
d'un château
est représenté le
plus clairement
par sa salle du
trône et les pièces
voisines.*



FIN DE PARTIE

Après la fin de la 2^{de} manche, les points de chaque château sont comptés. Chaque joueur prend une feuille de score et calcule les points du château à sa gauche (voir exemple). Lorsque c'est fait, comparez les scores des 2 châteaux vous entourant. Votre score final personnel est le plus petit score de vos 2 châteaux. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

EN CAS D'ÉGALITÉ : Les vainqueurs comparent les scores de leurs seconds châteaux, le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.

EN CAS D'ÉGALITÉ : Les vainqueurs comparent le nombre de salles spéciales total dans leurs 2 châteaux. Le joueur en ayant le plus l'emporte. *Exemple : Si Joseph et Camille sont à égalité après le premier départage, et que Joseph possède un total de 7 salles spéciales dans ses châteaux alors que Camille en possède 6 au total, Joseph remporte la partie.*

S'il y a encore égalité, les joueurs partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE CHÂTEAU

Ce château rapporte 62 points.



EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL

Dans la partie à 6 joueurs ci-dessous, le score final de Ben est de 56 points, Matthew a 56 points, Margaux a 52 points, Anna Grace a 57 points, Peter a 52 points, et Emily a 62 points. Emily remporte la partie !



NOM DU CHÂTEAU : CHÂTEAU EXEMPLAIRE

CATÉGORIES	SCORES DES SALLES INDIVIDUELLES					TOTAL
DENRÉES	4					4
VIE	1	2	2	1	2	8
UTILITAIRE	2	2				4
EXTÉRIEUR	5					5
REPOS	4	4	4			12
CORRIDOR	2	0	2			4
SOUS-SOL	2					2
TOURS	5					5
FONTAINES	5					5
GRANDS FOYERS	6					6
CARTES BONUS						
PRÉPOSÉS ROYAUX	7					7
SALLE DU TRÔNE	0					0
						SCORE TOTAL
						62

Après la fin de la partie, nous recommandons aux joueurs de mélanger toutes les tuiles Salle Standard ensemble et de les ranger aléatoirement dans le présentoir, face cachée. Ainsi le jeu sera prêt pour la prochaine partie. Assurez-vous de bien séparer et ranger les tuiles spéciales avant de mélanger les tuiles Salle Standard.

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Mettez le jeu en place comme pour une partie à 3 joueurs. Il y aura donc 3 Salles du Trône, chacune accompagnée d'un marqueur Château. Le 3^e joueur se nomme "Ludwig". Les 2 joueurs construisent un château ensemble selon les règles normales, et chacun d'eux construit également un château avec Ludwig.

1^{RE} MANCHE

Lors de la 1^{re} manche, chaque joueur pioche 9 tuiles. Ludwig pioche également 9 tuiles (placez-les devant lui, comme pour un joueur normal). Ne regardez pas les tuiles de Ludwig.

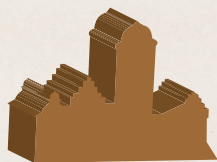
Durant l'étape "Choisir" de chaque tour de cette manche, le joueur à la gauche de Ludwig mélange et pioche 2 tuiles de Ludwig au hasard. Il les consulte et en choisit 1 pour la placer sur le château qu'il partage avec Ludwig, et 1 pour le château que l'autre joueur partage avec Ludwig. Placez les 2 tuiles de Ludwig face visible, près du château qui leur est assigné. Puis les joueurs choisissent leur propre paire de tuiles dans leurs pioches respectives.

Lorsque les 2 joueurs ont choisi leurs tuiles et que toutes les pioches (y compris celle de Ludwig) ont été passées vers la gauche, effectuez les étapes "Révéler" et "Placer". Chaque joueur choisit où placer sa propre tuile ainsi que celle de Ludwig dans le château qu'il partage avec lui.

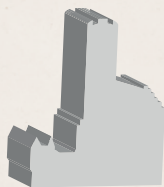
Pour tout bonus obtenu par 1 des châteaux de Ludwig, le joueur partageant ce château avec Ludwig choisit et place ce bonus.

Une fois l'étape "Placer" terminée, continuez de jouer normalement.

MARQUEURS CHÂTEAU



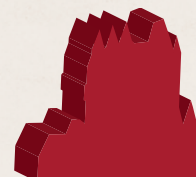
CHÂTEAU DE MESPENBRUNN



CHÂTEAU DE LICHTENSTEIN



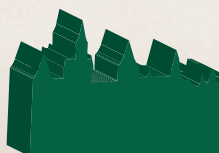
CHÂTEAU DE HOHENSCHWANGAU



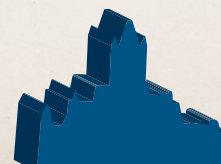
CHÂTEAU D'ELTZ



CHÂTEAU DE NEUSCHWANSTEIN



CHÂTEAU DE HOHENZOLLERN



REICHSBURG COCHEM



2^{DE} MANCHE

La 2^{de} manche suit les mêmes étapes que la 1^{re} manche, mais c'est le joueur à la droite de Ludwig qui mélange et pioche au hasard 2 des tuiles de Ludwig chaque tour, et assigne 1 tuile à chacun des châteaux de Ludwig.

À la fin de la 2^{de} manche, décomptez tous les châteaux normalement. Notez qu'il est possible que Ludwig gagne la partie, et que les deux joueurs perdent ensemble!

CARTES BONUS

	<p>1 point pour chaque type différent de salle standard et spéciale dans votre château, sans compter la Salle du Trône.</p>		<p>4 points par préposé royal dans votre Salle du Trône.</p>
	<p>2 points par sous-sol dans votre château.</p>		<p>2 points par salle de repos dans votre château.</p>
	<p>1 point par salle sous le niveau du sol, salles spéciales incluses.</p>		<p>1 point par salle au niveau 3 et plus haut, incluant les salles spéciales.</p>
	<p>2 points par salle de vie dans votre château.</p>		<p>2 points par salle de denrées dans votre château.</p>
	<p>1 point par hauteur totale (comptez le nombre total de lignes dans votre château).</p>		<p>1 point par largeur totale (comptez le nombre total de colonnes dans votre château).</p>
	<p>2 points par salle d'extérieur dans votre château.</p>		<p>2 points par corridor dans votre château.</p>
	<p>3 points par salle complètement entourée. Ceci peut inclure la Salle du Trône. La Salle du Trône peut compter pour 2 emplacements occupés autour d'une salle pour cette carte Bonus.</p>		<p>2 points par salle dont les emplacements directement au-dessus, en dessous, à gauche et à droite sont tous occupés. Ceci peut inclure la Salle du Trône.</p>
	<p>2 points par salle utilitaire dans votre château.</p>		<p>2 points par salle spéciale dans votre château, incluant la Salle du Trône.</p>
	<p>2 points par type différent de salle standard sur les 6 emplacements indiqués autour de la Salle du Trône.</p>		<p>1 point par emplacement occupé entourant votre Salle du Trône.</p>
	<p>4 points par type de salle standard dont vous avez au moins 5 tuiles.</p>		<p>2 points par type de salle standard dont vous avez au moins 3 tuiles.</p>

Les auteurs voudraient remercier Stonemaier Games, Bézier Games, Margaux O'Malley, Brian Blankstein, le groupe de testeurs 2nd Friday, Table Treasure Games, tous nos incroyables testeurs, Chicagoland Games Dice Dojo, ainsi que les talentueux artistes, éditeurs et graphistes qui ont donné vie à ce jeu.

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Allez sur stonemaiergames.com/games/between-two-castles/videos (Vidéo en anglais)

VOUS SOUHAITEZ LIRE LES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?

Téléchargez les règles et aides de jeu dans une douzaine de langues sur stonemaiergames.com/games/between-two-castles/rules

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT UNE PARTIE ?

Tweetez-la à @stonemaiergames

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la sur www.matagot.com/support/

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter

Rendez-vous sur <http://www.matagot.com/fr/news>



www.matagot.com

@EditionsMatagot



STONEMAIER
GAMES

Traduction française : Frédéric Wulff
Relecture : Sabrina Ferlisi

© 2018 Stonemaier LLC. Between Two Castles of Mad King Ludwig est une marque déposée de Stonemaier LLC.
The Castles of Mad King Ludwig est une marque déposée de Bézier Games, Inc. Tous droits réservés.