

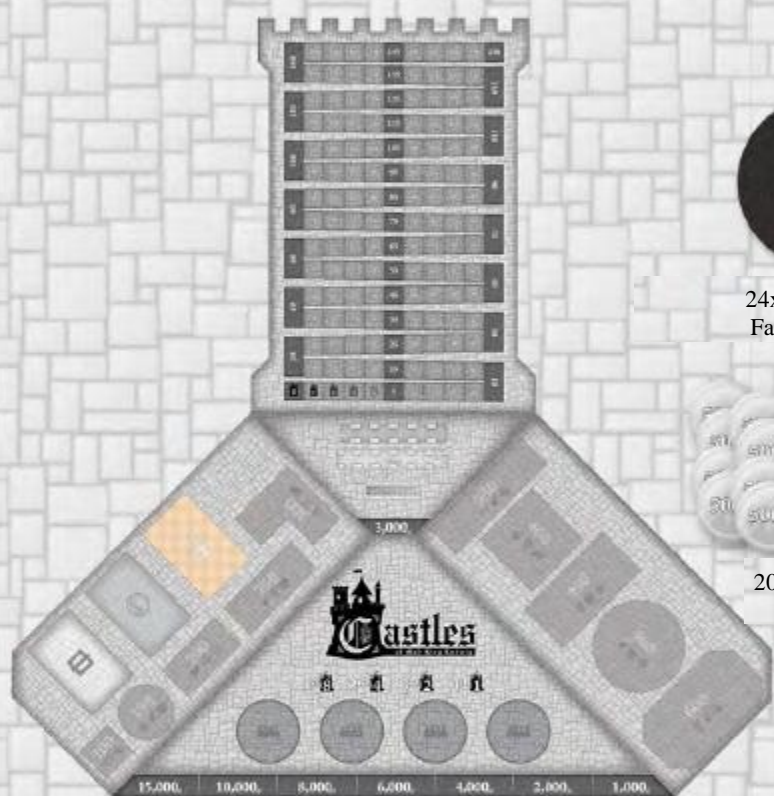


Castles of Mad King Ludwig

Castles of Mad King Ludwig é um jogo de alocação de telhas em que cada jogador está tentando construir um castelo surpreendente, sujeito aos caprichos do rei louco. Os jogadores são empreiteiros, à procura das melhores ofertas dos Ambientes, enquanto vendem seus serviços para os outros jogadores. Quando os jogadores adicionam Ambientes em seus castelos, eles ganham pontos. O jogador com mais pontos no final do jogo ganha!

Traduzido por Kemi

Conteúdo



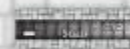
1x Tabuleiro de Contrato de dupla face,
2x Tabuleiros de Ambientes,
1x Tabuleiro de Corredor, e
1x Torre de Pontuação.



24x Telhas de Favor do Rei



1x Token de Mestre de Obras



6x Telhas de Escadas



9x Telhas de Corredor / Corredor do andar de baixo de dupla face



20x Moedas de 5000



76x Moedas de 1000



6x Telhas de Ambientes de 500



6x Telhas de Ambientes de 600



50x Cartas de Ambientes



27x Cartas de Bônus



9x Telhas de Ambientes de 150



9x Telhas de Ambientes de 300



6x Telhas de Ambientes de 400



4x Cartões de Referência do Jogador



4x Telhas de Hall de Entrada



4x Marcadores de Jogador



9x Telhas de Ambientes de 250



6x Telhas de Ambientes de 350



6x Telhas de Ambientes de 450



9x Telhas de Ambientes de 100



9x Telhas de Ambientes de 200

Preparação

1 Coloque o Tabuleiro de Contrato no meio da mesa. Use o lado com 4 jogadores. Use o outro lado para 2 ou 3 jogadores. Coloque os outros tabuleiros em torno dele: À esquerda, coloque o Tabuleiro de Ambientes de 100-300. À direita, coloque o Tabuleiro de Ambientes de 350-600. No topo, coloque o Tabuleiro de Corredor.

3 Embaralhe e coloque o Baralho de Bônus aqui.

4 Coloque as Escadas e Corredores aqui. Se jogar com 3 jogadores, remova uma Escada e 2 Corredores. Se jogar com 2 jogadores, retire 2 Escadas e 4 Corredores.

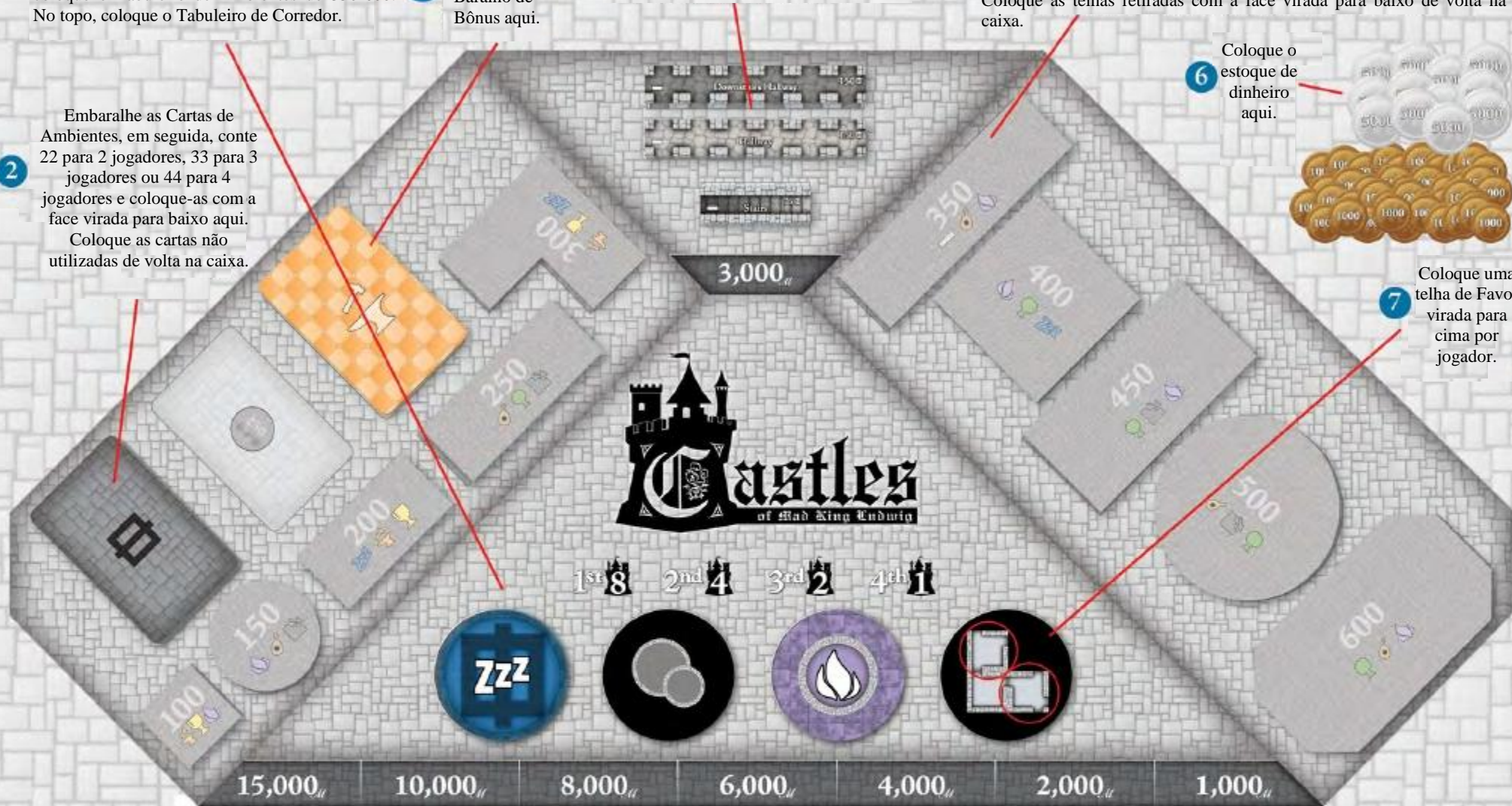
5 Embaralhe e coloque as pilhas de telhas de Ambientes viradas para baixo em torno das bordas superiores do Tabuleiro de Contrato, uma pilha por tamanho. Se jogar com 3 jogadores, remova uma telha de cada uma das grandes pilhas (350-600) e duas telhas de cada uma das pilhas pequenas (100-300). Para 2 jogadores, remova duas telhas de cada uma das grandes pilhas e quatro telhas de cada uma das pilhas pequenas. Coloque as telhas retiradas com a face virada para baixo de volta na caixa.

2 Embaralhe as Cartas de Ambientes, em seguida, conte 22 para 2 jogadores, 33 para 3 jogadores ou 44 para 4 jogadores e coloque-as com a face virada para baixo aqui. Coloque as cartas não utilizadas de volta na caixa.

6 Coloque o estoque de dinheiro aqui.

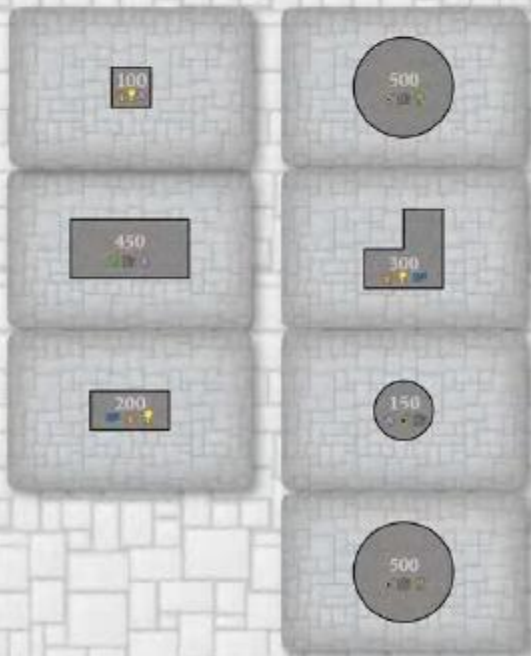


7 Coloque uma telha de Favor virada para cima por jogador.

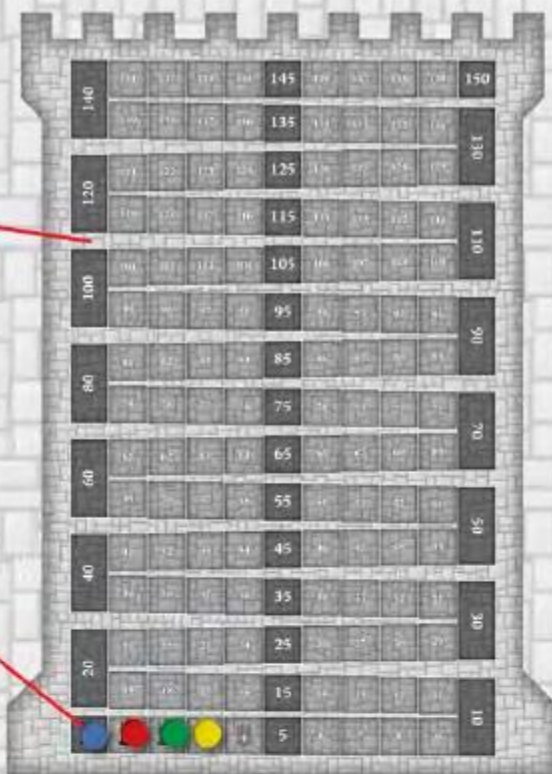


9 Vire o topo 5/6/7 (para 2/3/4 jogadores) das Cartas de Ambientes. Coloque as telhas dos Ambientes correspondentes viradas com a face para cima em um grupo abaixo do Tabuleiro de Contrato. Coloque as Cartas de Ambientes utilizadas na pilha de descarte.

8 Escolha um jogador e lhe dê o Token de Mestre Construtor.



10 Coloque a Torre de Pontuação onde todos possam vê-la.

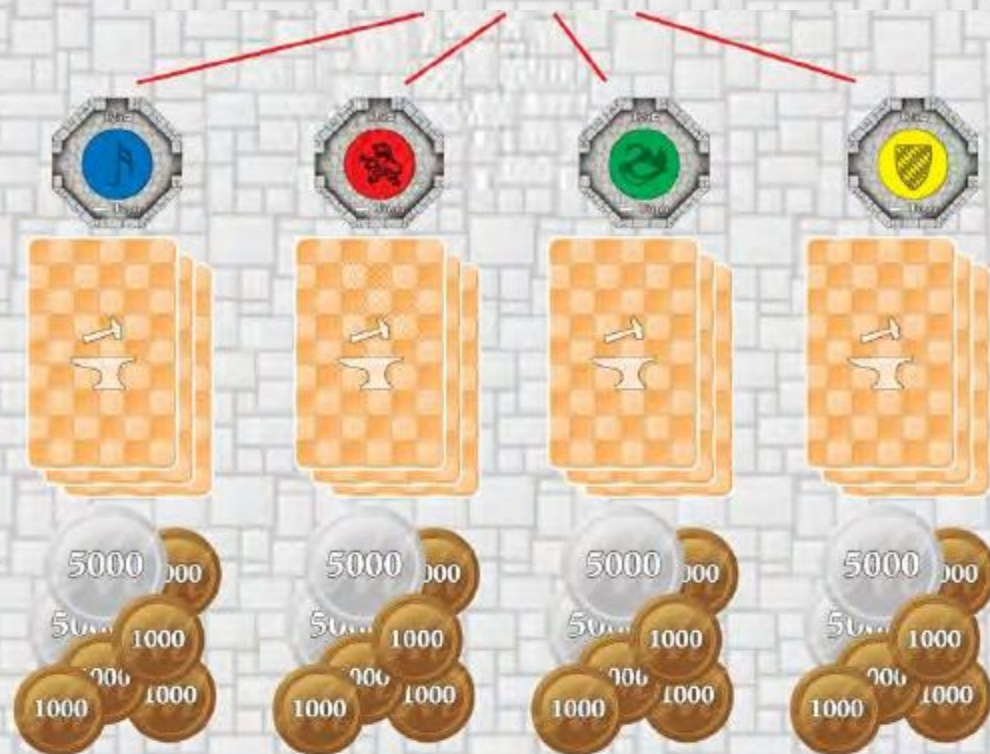


11

Coloque o jogador com o token de Mestre Construtor no espaço 0, e coloque cada marcador de pontuação adicional dos jogadores no próximo espaço disponível (se movendo no sentido horário ao redor da mesa).

12

Dê a cada jogador uma Telha de Hall de Entrada, 3 cartas de Bônus, e 15000 Marcos (Moedas). Em ordem de jogador, começando com o Mestre Construtor, cada jogador retorna 1 carta de Bônus para a parte de baixo do baralho.



Cada Rodada

O Mestre Construtor saca Cartas de Ambientes, igual ao número de espaços vazios (se houver) no Tabuleiro de Contrato, e coloca uma telha de Ambiente dos tamanhos sacados, abaixo do tabuleiro de Contrato em qualquer preço que ele escolher (o espaço 2000 não é usado em uma partida de 2 jogadores). Ele pode mover todos os Ambientes (e não apenas os novos) para qualquer preço, mas só pode haver um Ambiente por preço. Mesmo se não houver novos Ambientes adicionados, o Mestre Construtor pode mover os Ambientes de quaisquer preços (novamente um Ambiente por preço) que ele escolher. Se não estão disponíveis Ambientes do tamanho indicado na Carta de Ambiente, o Mestre Construtor saca outro cartão de Ambiente para substituí-lo.

Cada jogador, começando pelo jogador à esquerda do Mestre Construtor, escolhe um dos preços com as telhas de Ambiente ou um Corredor ou Escadas e paga ao Mestre Construtor (não ao banco) o valor no Tabuleiro de Contrato diretamente acima aquele Ambiente (ou 3000 para um Corredor ou Escadas) para comprar o Ambiente. Se um jogador passa, ele recebe 5000 e o Mestre Construtor não recebe nada. Quando for a vez do Mestre Construtor, ele paga para o estoque de dinheiro pela telha de Ambiente que ele escolher ou passa e recebe 5000 a partir do estoque de dinheiro. Os Ambientes que não foram comprados a partir do tabuleiro de Contrato obtêm uma moeda de 1000 do banco que é colocada sobre eles (além de qualquer dinheiro que já pode estar sobre eles). A quantidade total de moedas em uma telha selecionada é pega pelo jogador que selecionou a telha, e pode ser usada para comprar essa telha. Ambientes adquiridos são colocados no castelo do comprador e pontuados imediatamente. Em seguida, o token de Mestre Construtor se move para o jogador à esquerda.

Regras para Jogar os Ambientes

1. Pelo menos uma entrada a partir do novo Ambiente deve alinhar com uma entrada de um Ambiente já em seu castelo.
2. As Telhas de Ambiente nunca pode se sobrepor uns aos outros.
3. Os Ambientes podem ser colocados em qualquer orientação de 90° (os Ambientes redondos têm entradas ao longo de 90° das bordas).
4. Você pode alinhar entradas para as paredes, desde que a regra # 1 acima tenha sido satisfeita.
5. O seu castelo sempre deve ter pelo menos uma entrada externa (não apenas uma entrada que conduz a uma área fechada).
6. Ambientes no térreo e ambientes no corredor do térreo só podem se conectar a Ambientes no andar de cima através de escadas. Ambientes no térreo podem ser adjacentes (tocando nas paredes) com Ambientes no andar de cima, mas as entradas do térreo e do Corredor do Térreo não podem se conectar as entradas dos outros Ambientes. Consulte a seção Ambientes no térreo na página 4 para obter mais detalhes.
7. Nenhum Ambiente pode estar adjacente à borda superior (vedando) de um Ambiente ao ar livre. Consulte a seção de Ambientes ao ar livre na página 4 para obter mais detalhes.
8. Se você não pode colocar um Ambiente legalmente, você não pode comprá-lo.

O exemplo abaixo mostra vários Ambientes em um castelo. Todos os Ambientes estão colocados corretamente.



Ícones

No centro da maioria dos Ambientes existe um número em forma de castelo ao lado de um ou mais ícones que representam os diferentes tipos de Ambientes. Também pode haver uma parede entre o número e o ícone.



Ambientes de Atividades têm uma penalidade nos pontos por "adjacência" se os Ambientes de determinadas categorias estão adjacentes a esse Ambiente de Atividades. A parede de tijolo vermelho entre o número e ícones indica que há uma penalidade por adjacência. Consulte a seção Ambiente de Atividade na página 4 para obter mais detalhes.

Muitos tipos de Ambientes oferecem pontos ao estar "conectado" se as entradas a partir do Ambiente atual estão ligadas as entradas de Ambientes de tipos específicos.

Ambientes no térreo fornecem pontos baseado em quantos Ambientes de um determinado tipo você tem em seu castelo. Consulte a seção Ambientes no Térreo na página 4 para obter mais detalhes.

Pontuando pela Distribuição de Ambientes

1. Pontue o número de pontos em forma castelo na parte superior esquerda do Ambiente.
2. Adicione (ou subtraia) quaisquer pontos com base nos ícones no centro do Ambiente.
3. Confira os Ambientes que estão ligados ao Ambiente que você acabou de colocar e adicione todos os pontos com base nos ícones para estes Ambientes, se o novo Ambiente que você colocou se qualificar.
4. Verifique se existem Ambientes de Atividades adjacente aos Ambientes que você acabou de colocar e subtraia todos os pontos com base nos ícones para esses Ambientes de Atividades, se o novo Ambiente que você colocou se qualificar.
5. Se você concluiu um ou mais Ambientes, aplique a recompensa para a conclusão desses Ambientes.

Fim do Jogo

O jogo termina imediatamente após a rodada em que o baralho de cartas de Ambiente se esgote. Se houver mais espaços vazios do que cartas no último turno, o Mestre Construtor saca as cartas restantes, recebe os Ambientes das cartas, em seguida, embaralha todas as Cartas de Ambiente do baralho de jogo (incluindo as que acaba de sacar) e saca tantas quantas necessárias para todos os espaços vazios restantes, assegurando que a última rodada terá um conjunto completo de Ambientes. Após a última rodada, os pontos para cada uma das Telhas de Favor são atribuídos aos jogadores que se qualificam (veja favores do Rei, abaixo). Cada jogador recebe 2 pontos para cada Ambiente que eles têm de cada pilha esgotada de Ambientes, incluindo corredores e escadas (mesmo se um Ambiente dessa pilha permaneça abaixo do Tabuleiro de Contrato). Em seguida, cada jogador, na ordem do turno (do atual detentor do Mestre Construtor no sentido horário), mostra suas Cartas de Bônus e recebe pontos por critérios alcançados nas Cartas de Bônus. Ele também recebe 1 ponto para cada 10.000 mil que ele tem. O jogador com mais pontos ganha! Em caso de empate, o jogador com o maior castelo (total de pés quadrados, mostrado no canto superior direito de cada telha) será o vencedor!

Tipos de Ambientes & Concluindo um Ambiente

Cada tipo de Ambiente dá uma recompensa diferente quando ele for concluído. Para completar um Ambiente, todas as entradas desse Ambiente devem se conectar a entradas em outros Ambientes. Se você completar dois (ou mais) Ambientes em um único turno, você pode decidir a ordem em que ganhará as recompensas de conclusão. Se a entrada de um Ambiente tem sua extremidade voltada contra uma parede, esse Ambiente não pode ser concluído.



Salas de Estar

As salas de estar são onde o Rei pode relaxar e desfrutar os prazeres simples da realeza, como opulentas tapeçarias e mobiliário com folhas de ouro em relevo.

Recompensa pela Conclusão: Re-Pontue os pontos para o Ambiente (tanto os pontos superior esquerdo como os baseados no centro dos ícones).



Ambientes de Atividades

O Rei precisa de coisas para fazer, mas o Rei também gosta de tranquilidade quando ele não está nestes Ambientes, por isso sempre há "Penalidades de Adjacência" para a colocação de um Ambiente de Atividade ao lado de determinados tipos de Ambientes. Adjacência significa que uma parede / entrada de outro Ambiente (mesmo Ambientes no andar térreo) está tocando em qualquer parte de uma parede de um Ambiente de Atividades, não apenas numa entrada. Se os Ambientes estão tocando-se apenas com os seus cantos, eles não são considerados Adjacentes.

Recompensa pela Conclusão: Receba um adicional de 5 pontos instantaneamente.



Quartos de Dormir

Quartos de dormir são perfeitos para Sua Majestade dormir, cochilar, relaxar e sonhar com o que ele vai construir ao lado.

Recompensa pela Conclusão: Olhe através de qualquer pilha de telhas de Ambiente de um tamanho e coloque 0, 1 ou 2 dessas telhas de Ambientes virada para baixo sobre o baralho de Cartas de Ambientes. Embaralhe as telhas de Ambiente restantes dessa pilha antes de retornar as telhas com a face virada para baixo para a mesa. Essas telhas de Ambiente selecionadas são sacadas antes das Cartas de Ambiente no início da próxima rodada para preencher os espaços vazios abaixo do Tabuleiro de Contrato, em ordem, com a última Telha de Ambiente colocada sendo sacado primeiro.

Se uma recompensa do Quarto de Dormir é reivindicada na última rodada de um jogo, quando não houver mais Cartas de Ambiente no baralho, o jogador que reivindica a recompensa coloca os Ambientes que ele escolheu no topo do descarte das Cartas de Ambientes; esses Ambientes não estendem o jogo e não serão colocadas em jogo, no entanto, eles podem resultar em esgotamento de uma pilha de Ambientes.



Ambientes ao Ar Livre

O castelo do Rei não é apenas definido pelos Aposentos em si, mas também as terras que o rodeiam. O Rei ama suas vistas, e assim todos os Ambientes ao ar livre não podem ter quaisquer Ambientes diretamente adjacentes à borda superior (que tem uma cerca de ferro forjado ao longo de sua borda). Nenhum Ambiente pode ser colocado de forma que eles fiquem adjacentes a este limite, e estes Ambientes não podem ser colocados quando a borda superior está tocando em outro Ambiente.

Recompensa pela Conclusão: Pegue 10.000 do estoque de dinheiro.



Ambientes de Utilidades

Sua Majestade precisa de lugares para funileiro, lugares para limpar e locais para cuidar de coisas que preferia não ter que mencionar aqui.

Recompensa pela Conclusão: Pegue duas Cartas de Bônus do topo do baralho, e mantenha uma, coloque a outra com a face virada para baixo na parte de baixo do baralho.



Sala de Jantar

O Rei deve comer. E comer no luxo, se possível.

Recompensa pela Conclusão: Ganhe outro turno imediatamente (quer comprar e colocar outro Ambiente, corredor, ou escadas, ou pegar 5000). Este turno extra acontece antes do próximo jogador, na ordem dos turnos, iniciar a sua vez.



Corredor

Corredores (ambos comum e Corredores no Térreo), Escadas, seu Hall de Entrada, e Salões ligam o castelo do Rei. Salões e corredores têm múltiplas entradas para permitir uma grande flexibilidade. Escadas fornecem um caminho para os Ambientes no térreo. Ao colocar escadas, coloque a extremidade mais clara contra a entrada do Ambiente no andar principal. Você não pode colocar duas escadas de modo que elas se conectem umas com as outras.

Os corredores são de dupla face: de um lado é o corredor normal (andar superior) e no outro é para corredores no piso térreo. Use o corredor apropriado em todos os casos. No térreo e Corredores comuns nunca podem ter suas entradas adjacentes um ao outro e ambos são considerados Ambientes de tipo corredor.

Corredores, escadas e Halls de Entrada não são considerados como "tamanhos únicos" para a Carta de Bônus Tamanho Único. Além disso, não contam como Ambientes pequenos para o Small Rooms Favor [Favor de Quartos Pequenos].

Recompensa pela Conclusão: Pegue um corredor (regular ou Corredor Térreo) ou Escadas e coloque-o imediatamente, sem nenhum custo. Esta recompensa só pode ser tomada uma vez por turno. Durante um turno extra como resultado de uma recompensa de uma Sala de Jantar, um Ambiente de Corredor adicional pode ser pego como recompensa se outro Ambiente de Corredor for concluído, mesmo se um foi pego durante o início da vez do jogador.



Ambientes no Andar Interior (Térreo)

Estes são ambientes que ele realmente nunca "convida" os hóspedes para ver, mas às vezes ele pode levá-los lá de qualquer maneira. A fim de construir um Ambiente no térreo, primeiro você deve construir Escadas a partir de qualquer entrada já existente que vá "para baixo" (indicado pelos passos "mais escuros" em uma extremidade das escadas). Você pode colocar um Ambiente no térreo ou um Corredor no andar de baixo diretamente no final "mais escuro" da escada. Todos os Ambientes colocados ao lado de um Ambiente no térreo ou Corredor térreo também devem ser um Ambiente no térreo ou Corredor térreo (ou escadas que vão de volta para cima). Você pode colocar os Ambientes no térreo (incluindo

Corredor térreo) adjacentes aos Ambientes / Corredores do piso principal, mas você não pode ligar quaisquer entradas entre eles.

Todos os Ambientes no térreo têm um ícone "próprio" no centro deles. Quando você colocar esse Ambiente no Térreo, ganhe os pontos de cada um dos Ambientes que são do tipo indicado ou da telha. O tipo de bônus para os Ambientes no Térreo incluem os Ambientes no Térreo que você acabou de colocar. Este ícone é ativado quando futuros Ambientes no Térreo desse tipo são colocados também, e os pontos para novos Ambientes desse tipo devem ser marcados no momento.

Recompensa pela Conclusão: Para cada dois Ambientes concluídos no térreo, o jogador recebe de sua escolha qualquer uma das outras sete recompensas. Para a recompensa da Sala de Estar (re-pontuar o Ambiente concluído), o jogador re-pontua o Ambiente no térreo que foi concluído (se dois ou mais Ambientes no térreo forem concluídos de uma só vez, ele escolhe de qual deles irá obter a recompensa).



Favores do Rei

Os favores do Rei são pontuados no final do jogo da seguinte forma:

1º Lugar: 8 pontos 2º Lugar: 4 pontos 3º Lugar: 2 pontos 4º Lugar: 1 ponto

A fim de marcar qualquer ponto de um favor, você deve ter pelo menos um dos itens do Favor (por metros quadrados e Ambientes de Favores, você deve ter pelo menos um Ambiente desse tipo). Se um ou mais jogadores empatam por um Favor, eles recebem os pontos para esse Favor mais o(s) ponto(s) do(s) próximo(s), dividido pelo número de jogadores empatados (arredondado para baixo).

Por exemplo, se ambos os Jogadores Amarelo e Vermelho empatam pela maior parte de um Favor, eles teriam cada um 6 pontos (porque 1º lugar é 8 pontos, 2º lugar é 4 pontos, e aqueles somados e divididos por 2 é igual a 6), o Jogador Verde tem o próximo maior e recebe 2 pontos pelo 3º lugar, e o Jogador Azul não possuía qualquer Favor e recebeu 0 pontos.



Favores de Ambiente são baseados no número de ambientes de um tipo específico que você tem em seu castelo.



Favor de Dinheiro é baseado em quanto dinheiro você tem no final do jogo (incluindo dinheiro que você usa para obter 1 ponto por cada 10000).



Favores de Tamanho são baseados no total de metros quadrados de todos os Ambientes de um tipo específico que você tem no seu castelo. Some os metros quadrados (no canto superior direito) de cada ambiente nesse tipo de Ambiente.



O Favor de Entradas Externas é baseado em quantas entradas externas você tem em seu castelo (não incluindo Ambientes de Corredor). Uma Entrada Externa é uma entrada que leva à extremidade externa do Castelo (e não uma entrada que leva a áreas fechadas).



O Favor de Ambientes Concluídos é baseado em quantos Ambientes Concluídos você tem em seu castelo. Um Ambiente Concluído é qualquer ambiente onde todas as entradas estão ligadas a outro ambiente. Se este Favor aparece em qualquer espaço de Favor à direita dos Favores de Ambientes Incompletos, remova este Favor e puxe outro em seu lugar.



O Favor de Ambientes Incompletos é baseado em quantos Ambientes Incompletos você tem no seu castelo. Um Ambiente Incompleto é qualquer ambiente onde pelo menos uma das entradas não está ligada a outro ambiente. Se este Favor aparece em qualquer espaço de Favor à direita dos Favores de Ambientes Completos, remova este Favor e puxe outro em seu lugar.



O Favor de Ambientes Circulares é baseado em quantos Ambientes Circulares você tem no seu castelo. Ambientes Circulares são ambientes de tamanho 150 e 500.



O Favor de Ambientes Quadrados é baseado em quantos Ambientes Quadrados você tem no seu castelo. Ambientes Quadrados são ambientes de tamanho 100 e 400.



O Favor de Ambientes Pequenos é baseado em quantos Ambientes Pequenos que você tem em seu castelo. Ambientes Pequenos variam de 100 até 300 o tamanho do ambiente, não incluindo o ambiente do Foyer no início da partida.



O Favor de Ambientes Amplos é baseado em quantos Ambientes Amplos que você tem em seu castelo. Ambientes Amplos variam de 350 até 600 o tamanho do ambiente.

Cartas de Bônus

Sempre que um Ambiente de Serviço é completo, o jogador que concluiu pega duas Cartas de Bônus mantém um deles e retorna a outra com a face para baixo na parte inferior do baralho. Cada Carta dos jogadores é pontuada no final do jogo com base nos critérios para a carta.



A Carta de Bônus para Tamanho Exclusivo dá 8 pontos se você tiver pelo menos um de cada dos 10 ambientes com tamanhos diferentes em seu castelo. Tendo mais do que um de cada tamanho não resulta em pontos adicionais.



A Carta de Bônus para Tipo Exclusivo dá 7 pontos se você tiver todos os 8 diferentes tipos de ambientes em seu castelo.



A Carta de Bônus para Corredores dá 1 ponto para cada Corredor ou Corredor térreo que você tiver em seu castelo.



A Carta de Bônus para Escadas dá 2 pontos para cada Escada que você tiver em seu castelo.



A Carta de Bônus para Entradas Externas dá 1 ponto por cada 2 entradas externas que você tenha em seu castelo (não incluindo entradas dos Ambientes de Corredor). Uma entrada externa é uma entrada que leva à extremidade externa do castelo (e não uma entrada que leva a áreas fechadas).



A Carta de Bônus para Ambiente Concluído dá 1 ponto por cada 2 Ambientes concluídos que você tiver em seu castelo. Um Ambiente Concluído é qualquer ambiente onde todas as entradas estão conectadas a outro ambiente.



A Carta de Bônus para Ambiente Quadrado dá 1 ponto para cada um dos seus 100/400 (quadrado) ambientes.



A Carta de Bônus para Ambiente Redondo dá 1 ponto para cada um dos seus 150/500 (redondo) ambientes.



A Carta de Bônus para Dinheiro dá 1 ponto para cada 5000 que você tenha no final do jogo (isto é, além dos 1 ponto regular para cada 10 mil que você tenha no final do jogo).



As Cartas de Bônus para Ambientes são baseadas no número de ambientes que você tem em seu castelo de cada tipo no final do jogo.



As Cartas de Bônus para Tamanho são baseadas no número de ambientes que você tem em seu castelo de um tamanho específico no final do jogo.



Partida Individual

Configure o jogo igual a uma partida para 3 jogadores, usando o lado de 2 a 3 jogadores do Tabuleiro de contrato, mas não entregue nenhum dos cartões de ambientes e não use nenhum dos Favores. Pegue 2 cartas de bônus, 15000 Marcos, e um hall de entrada na cor de sua escolha. Coloque o marcador de pontuação no espaço "0".

Cada turno, vire 3 cartas de Ambientes e coloque os Ambientes em ordem (a ordem das cartas escolhem a posição delas no Tabuleiro de contrato, não você) nos lugares de 2000, 4000, e 6000. Estes são os Ambientes que você pode escolher neste turno. No final do turno, remova as telhas de Ambientes que não foram compradas e coloque-as na caixa. Se você pegar 5000 em vez de colocar um Ambiente, ou se você construir um corredor ou escada em um turno, você ainda remove as telhas de debaixo do Tabuleiro de Contrato.

Jogue o jogo normalmente, com todo o dinheiro que você paga indo para o banco.

Pontuações: <50: bobo da corte, 51-70: Servo para sua Majestade Real, 71-85: O Duque de construção do castelo, 86-100: O Supremo Príncipe Regente dos Palácios,> 101: Rei da Construção do Castelo Principal.

Playtesters

Lots of people built the Castles of their dreams in order to make Castles a reality, and I'm grateful to all of them, especially Nicola Ally, Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Bender, Isabella Bender, Dave Clunie, Audrey Cueto, Eric Dalehite, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Jennifer Geske, Brett Hardin, Lucas Hedgren, Mike Heller, Jeremy Higdon, Shoana Hunt, Dan King, Larry Levy, Dean Lizardo, Jim McQuillan, Karen Miller, Michael Morrison, Nathan Morse, Jesse Mundis, John Palagyi, Aliza Panitz, Steve Samson, Barbara Shepard, Sir Shuffles-a-lot, James Nathan Spencer, Jim Stith, Max Stith, Nick Tannin, Monika von Tagen, Craig Vollmar, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Christopher Yu, Ryan Yu.

About "Mad" King Ludwig

King Ludwig II assumed the throne of Bavaria in 1864, which was subjugated by Prussia just two years later. Instead of focusing on matters of state, Ludwig was fascinated with medieval castles, and commissioned the building of three castles, the most famous being Neuschwanstein, a towering, fancy "fairy tale" castle which was the inspiration for the castles at the Disney theme parks around the world.

He spent his entire fortune (more than 30 million marks) on the construction of these castles, and like Ludwig himself, they were both quirky and magnificent. Many of the special rooms that were constructed for his castles are available for building in this game, including the amazing Venus Grotto, an underground cavern filled with water where Ludwig would be able to watch Wagner's Operas unfold in an amazing environment.

Eventually the Bavarian ministers removed Ludwig from power by having him declared insane, and in 1886, just one day after being deposed of the throne, Ludwig's body was found floating in a lake. The cause of his death is still disputed to this day, but the castles he built have been the great legacy of his, with tourists flocking to them each year.

About the Developer

Dale Yu has been involved with game development since 2001. Previous projects include *Dominion*, *Suburbia*, and *Subdivision*. He was also involved with refining the solo game for *Agricola*. He has co-designed a few games (*Gib Gas*, *Start Frei* and *Flizz&Miez*) as well as two expansions for *Agricola* (*The X-Deck* and the *Legen*Dairy Forest Deck*). Since 2010, he has also served as the editor-in-chief for the *Opinionated Gamers* blog. When he is not working on games, he is a physician in a Midwestern university town. He lives at home with his wife (who never plays games) and his two teenaged boys (who serve as constant playtesters).

About the Designer

Ted Alspach lives in the sprawling Burg von Alspach Castle (located on the Alspach Estates) with his wife, two kids, dog, and two cats somewhere in Northern California. He is the designer of several other games, including *Suburbia*, *Ultimate Werewolf*, *One Night Ultimate Werewolf*, *Mutant Meeples*, *You Suck*, *Kniffel das Kartenspiel*, *TieBreaker*, and *Start Player*.

About Bezier Games, Inc.

Bezier Games, Inc is the publisher of great family strategy games, including:



In *Suburbia*, you'll plan, build, and develop a small town into a major metropolis. Use hex-shaped building tiles to add residential, commercial, civic, and industrial areas, as well as special points of interest that provide benefits and take advantage of the resources of nearby towns. Your goal is to have your borough thrive and end up with a greater population than any of your opponents.

Suburbia is a tile-laying game in which each player tries to build up an economic engine and infrastructure that will be initially self-sufficient, and eventually become both profitable and encourage population growth. As your town grows, you'll modify both your income and your reputation. As your income increases, you'll have more

cash on hand to purchase better and more valuable buildings, such as an international airport or a high rise office building. As your reputation increases, you'll gain more and more population (and the winner at the end of the game is the player with the largest population).

During each game, players compete for several unique goals that offer an additional population boost – and the buildings available in each game vary, so you'll never play the same game twice!



In *Subdivision*, develop a master-planned community in a large tract of land that has been annexed off by the local government. Use hex-shaped tiles to convert parcels into residential, luxury, commercial, civic, and industrial zones, and create lakes, parks, roads, sidewalks, and schools to improve your Subdivision.

Subdivision is a simultaneous-play tile-laying game in which each player is building their own community where the different areas work together harmoniously and efficiently. Through drafting and the roll of the Parcel die, players add Zone tiles to their Subdivision, activating other Zones and generating Improvements. Those Improvements provide money and points,

while slowly covering up as many parcels as possible. By the end of the game, each player will have created a unique, custom neighborhood with areas that interact with each other, hoping to out score the competition by having the best "Subdivision".

You can order these and other great games directly at www.beziergames.com.

Castles of Mad King Ludwig rules are copyright 2014 by Ted Alspach and Bezier Games, Inc. All rights reserved.

beziergames
www.beziergames.com