

STONEMAIER GAMES ET BÉZIER GAMES
PRÉSENTE

Between Two CASTLES of Mad King Ludwig

*Un jeu de Ben Rosset & Matthew O'Malley
Illustrations de Agnieszka Dąbrowiecka, Laura Bevon, et Bartłomiej Kordowski*

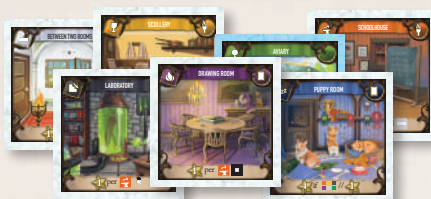
3-7 joueurs (avec variante pour 2 joueurs) · 45-60 minutes · à partir de 10 ans

Le roi exige un château ! De renommée internationale, vous êtes sollicité par le Roi Fou. Des projets d'une telle ampleur exigent l'expertise de plusieurs personnes. Aussi, vous vous associez à la réalisation de chaque bâtisse avec un autre maître maçon. Saurez-vous collaborer efficacement et planifier ensemble vos constructions afin de bâtir les plus impressionnants châteaux au monde ?

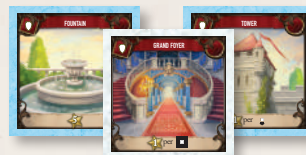
Between Two Castles of Mad King Ludwig est un jeu de sélection et de placement de tuiles où chaque tuile est une pièce du château. Vous collaborez avec le joueur à votre gauche pour construire un château tout en construisant un second château avec le joueur à votre droite. Chaque tour, vous devez sélectionner deux tuiles, les révéler, puis discuter avec vos partenaires afin de placer une des deux tuiles dans chacun des châteaux que vous construisez.

En fin de partie, le score de chaque château est calculé. Votre score final est le plus petit score des deux châteaux auxquels vous avez participé, et le joueur avec le plus haut score l'emporte. Pour gagner, il vous faudra partager votre attention et votre travail de manière équitable entre les deux châteaux.

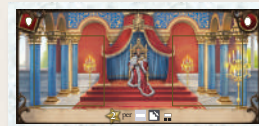
MATÉRIEL



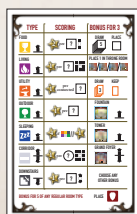
147 tuiles Salle Classiques
21 de chaque type : Dégustation, Séjour, Rangement, Extérieur, Repos, Couloir et Sous-Sol



48 tuiles Salle Spéciale
(Fontaine, Grand Foyer, Tour)



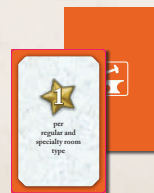
7 tuiles Salles du Trône
(considérées comme des tuiles Salle Spéciale)



7 aides de jeu



28 Intendants



20 cartes bonus



7 jetons Château



bloc de score

MISE EN PLACE

Asseyez-vous autour d'une table à égale distance entre chaque joueur. Les châteaux seront construits entre les joueurs.

REMARQUE : Si c'est votre deuxième partie d'affilée, placez-vous selon par exemple l'âge, la longueur de cheveux...

1. Mélangez les 7 tuiles Salle du Trône et placez-en une entre chaque joueur (où les châteaux seront construits). Placez un jeton Château au-dessus de chaque Salle du Trône. Les tuiles Salle du Trône et jetons Château restants sont mis de côté.
2. Donnez 1 aide de jeu à chaque joueur. Les aides de jeu restantes sont mises de côté.
3. Placez le petit insert contenant les tuiles double-faces Spéciales (fountains, towers et grand foyer) et les Intendants (painter, knight, fire juggler et beautician) au centre de la table.
IMPORTANT : Ne mélangez pas ces tuiles avec les tuiles Salle Classique.
4. Placez le grand insert contenant les tuiles Salle Classique faces cachées au centre de la table comme indiqué ci-dessous. L'insert est conçu de manière à ce que chaque compartiment contienne exactement 9 tuiles. Si vous n'avez pas mélangé les tuiles à la fin de la partie précédente, vous devez le faire immédiatement avant de les placer dans l'insert.
5. Mélangez les cartes bonus et placez-les faces cachées dans le petit insert.



APERÇU D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en 2 manches. Au début de chaque manche, vous piochez 9 tuiles. À chaque tour de jeu, vous choisissez secrètement 2 tuiles que vous placez faces cachées, en face de vous. Puis vous passez les tuiles restantes à l'un de vos voisins. Enfin, vous retournez faces visibles vos 2 tuiles sélectionnées et - après discussion avec vos partenaires - vous en placez 1 dans chacun de vos deux châteaux.

Les tuiles sélectionnées et leurs emplacements dans le château déterminent la valeur de chaque château à la fin du jeu.

CONSTRUCTION DE VOS CHÂTEAUX

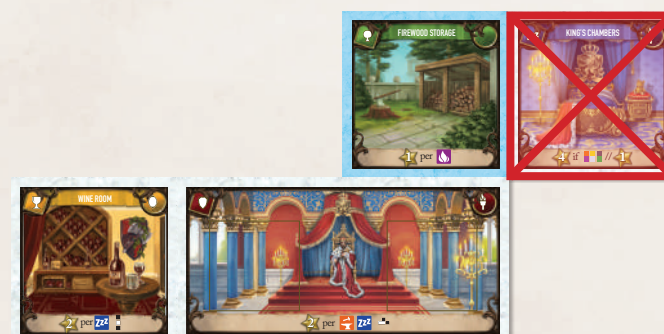
Chaque château est "*vu de profil*". Votre tuile Salle du Trône se situe au rez-de-chaussée. En partant de cette tuile, vous pouvez agrandir votre château vers "*le haut*" ou "*sur les côtés*". En plaçant une tuile au-dessus de votre tuile Salle du Trône, vous commencez un nouveau niveau, donnant ainsi de la hauteur à votre château. Une tuile placée sur l'un des côtés (exemple ci-contre avec la Wine Room) de votre tuile Salle du Trône située au même niveau, élargit ainsi votre château.

REMARQUE 1 : Toutes les tuiles que vous placez au-dessus du rez-de-chaussée doivent être supportées par une tuile placée au-dessous, comme sur l'exemple ci-contre. La seule condition pour les tuiles d'un même niveau est qu'elles doivent être adjacentes à d'autres tuiles.

REMARQUE 2 : Il n'y a pas de limite de hauteur ou de largeur tant que les conditions sont respectées.

REMARQUE 3 : Toutes les tuiles doivent être orientées dans le même sens, de manière à ce que votre partenaire et vous puissiez lire le nom de la tuile. Une tuile doit être placée de manière adjacente à une autre tuile dans le château (une nouvelle tuile doit toucher au moins une autre tuile par un côté). Cela signifie que sur les 2 premières tuiles que vous placez dans votre château, au moins l'une d'entre elles doit être adjacente à votre tuile Salle du Trône.

REMARQUE 4 : Les salles de Dégustation, de Repos, de Rangement, en Extérieur et de Séjour peuvent seulement être placées au rez-de-chaussée (niveau de la Salle du Trône) ou au-dessus. Les Couloirs peuvent être placés à tout niveau du château et les Salles du Sous-Sol peuvent uniquement être placées sous le rez-de-chaussée. Tout est indiqué sur l'aide de jeu.



La King's Chambers ne peut pas être placée ici (sur le second niveau du château) puisqu'il n'y a pas de Salle au-dessous pour la supporter.



De nouvelles tuiles doivent partager un côté avec au moins une tuile existante. Votre partenaire et vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous placez vos 2 tuiles à chaque tour.

TYPE	SCORING	BONUS FOR 3
FOOD	1 star, 2 stars, 3 stars	DRINK PLACE
LIVING	1 star, 2 stars, 3 stars	PLACE 1 IN THRONE ROOM
UTILITY	1 star, 2 stars, 3 stars	DRINK KEEP
OUTDOOR	1 star, 2 stars, 3 stars	FOUNTAIN
SLEEPING	1 star, 2 stars, 3 stars	TOWER
CORRIDOR	1 star, 2 stars, 3 stars	GRAND FOUNTAIN
DOWNSTAIRS	1 star, 2 stars, 3 stars	CHOOSE ANY OTHER BONUS
BONUS FOR 3 OF ANY REGULAR ROOM TYPE		PLACE

Les flèches entourées de rouge indiquent où une Salle peut être placée.

DESCRIPTION DÉTAILÉE D'UNE PARTIE

Les joueurs effectuent ces étapes simultanément.

PREMIÈRE MANCHE

Piochez 9 tuiles Salle Classique depuis l'insert et gardez-les secrètement dans votre main. Suivez ces étapes dans l'ordre :

1. **SÉLECTION** : Sélectionnez secrètement, sans discuter avec les autres joueurs, deux de vos tuiles. Placez le reste de vos tuiles en pile face cachée au-dessus du château à votre gauche et mettez le jeton Château sur ces tuiles. Ceci indique aux autres joueurs que vous avez fini de choisir vos tuiles. Vous ne pouvez alors plus changer les tuiles sélectionnées.
2. **RÉVÉLATION** : Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs tuiles, ils les révèlent simultanément.
3. **PLACEMENT** : Vous pouvez maintenant discuter avec vos voisins de la meilleure stratégie de placement des tuiles. Vous devez placer une de vos deux tuiles dans le château à votre gauche et l'autre tuile dans le château à votre droite. Vous pouvez choisir quelle tuile va dans quel château après discussion avec vos partenaires.

Durant l'étape de Placement, vous pouvez discuter de tout ce que vous souhaitez avec vos partenaires, même concernant les tuiles que vous leur avez passé.

BONUS DE SALLE ET DÉCOMPTE

Dès que vous placez la 3^e tuile d'un même type de Salle Classique n'importe où dans votre château (ex. la 3^e Salle de Repos, la 3^e Salle de Dégustation...), le château reçoit immédiatement (avant de placer toute autre tuile) le bonus spécifique à ce type de tuile. Votre partenaire de ce château et vous devez discuter et placer le bonus ensemble.

Il y a également un bonus lorsque vous placez votre 5^e tuile d'un même type de Salle Classique (ex. la 5^e Salle de Repos, la 5^e Salle de Séjour...). Quand vous le faites, choisissez immédiatement 1 tuile Salle Spéciale de n'importe quel type (même si vous en possédez déjà une) et placez la dans votre château.

Il n'y a pas de bonus pour 6 tuiles et plus d'un même type de Salle Classique, ni pour la possession de 3 ou 5 Salles Spéciales dans votre Château.

Votre aide de jeu décrit les points et bonus de chaque type de Salle.

Chaque Salle de votre château est calculée séparément en fin de partie.

À chaque tour, 2 tuiles seront placées dans chaque château (1 venant de votre partenaire et 1 de vous). Votre partenaire et vous pouvez choisir l'ordre dans lequel ces 2 tuiles sont placées dans le château.

Après la fin de l'étape de Placement, les tuiles dans le château sont définitivement placées et ne peuvent plus être déplacées.

Dans de rares cas, il peut arriver que les deux joueurs travaillant sur un château ne veuillent pas placer leurs tuiles tant que les autres n'aient pas joué avant. Si cela se présente, le plus vieux des joueurs place en premier.

RÉPÉTITION : Tant qu'il y a plus de 1 tuile sous le jeton Château à votre droite, prenez ces tuiles, et répétez les 3 étapes de la première manche. Lorsqu'il ne reste plus que 1 tuile sous le jeton Château, défaussez-la face cachée et commencez la deuxième manche.

DEUXIÈME MANCHE

La deuxième manche se déroule de la même manière que la première, exceptée que vous posez vos tuiles restantes faces cachées sous le jeton Château de droite, et récupérez vos tuiles de la gauche.





SALLES DE DÉGUSTATION

DOIVENT ÊTRE PLACÉES AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU SUPÉRIEUR

Décompte

Chaque Salle de Dégustation indique 1 type de Salle qu'elle veut avoir directement en adjacence, soit verticale (en haut et en bas) soit horizontale (à gauche et à droite). La Salle de Dégustation rapporte 2 points par Salle qui remplit cette condition. Par exemple, la Wine Room rapporte 2 points pour une Salle de Repos juste au-dessus, et 2 points pour une Salle de Repos juste au-dessous.

La Chocolate Room et la Spice Room sont un peu différentes. Elles rapportent 2 points par Salle du Sous-Sol placée dans les 2 emplacements sous elles.

Une Salle de Dégustation rapporte un maximum de 4 points.

Bonus

Dès que vous placez votre 3^e Salle de Dégustation, piochez immédiatement 5 tuiles du grand insert. Sélectionnez 1 de ces tuiles et placez-la dans votre château. Défaussez les 4 tuiles restantes.

Si la tuile que vous décidez de placer dans votre château est la 3^e (ou 5^e) d'un type particulier, prenez le nouveau bonus immédiatement après avoir placé la tuile, comme d'habitude.

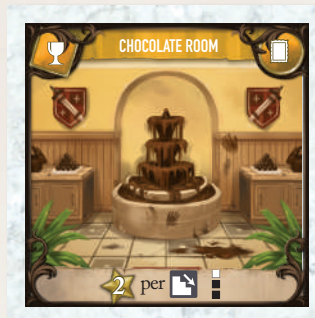
Exemple : Vous avez déjà 2 Salles de Séjour dans votre château, et avec le bonus de la Salle de Dégustation vous placez une nouvelle Salle de Séjour. Cela vous fait 3 Salles de Séjour. Vous obtenez immédiatement le bonus spécifique aux Salles de Séjour.

Si 5 Salles classiques ne sont pas disponibles, récupérez toutes les tuiles défaussées, mélangez-les et reconstituez de nouvelles pioches de tuiles. Piochez alors 5 tuiles.

PIOCHE



PLACEMENT



*Le mieux est de
placer une Salle de
Dégustation juste à
côté des salles qui lui
rendent services.*





SALLES DE SÉJOUR

DOIVENT ÊTRE PLACÉES AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU SUPÉRIEUR

Décompte

Chaque Salle de Séjour indique 1 type de Salle dont elle veut être entourée, lui rapportant entre 1 et 2 points par Salle. Par exemple, La Map Room rapporte 1 point par Salle de Repos qui l'entoure.

REMARQUE : La Salle du Trône compte comme 1 point pour des Salles de Séjour qui veulent être entourées de Salles Spéciales.

La plupart des Salles de Séjour rapporte un maximum de 8 points. 6 points pour celles qui ne veulent être entourées que de Sous-Sols ou Extérieur.

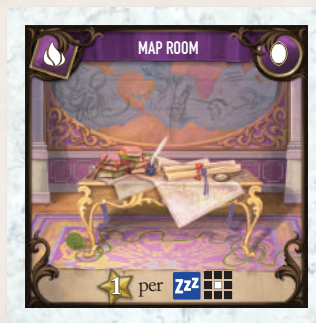
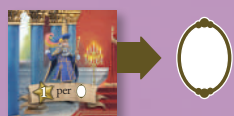
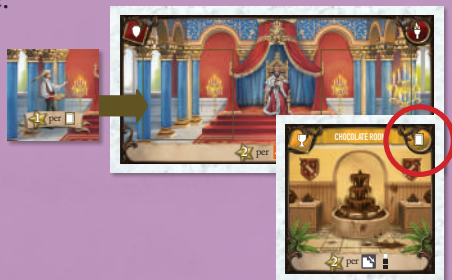
Bonus

Dès que vous placez votre 3^e Salle de Séjour, choisissez immédiatement de placer 1 Intendant sur l'une des deux cases de votre Salle du Trône. À la fin de la partie, vous marquerez 1 point pour toute Salle du château liée à la tenture de cet Intendant.

Par exemple, si vous choisissez de placer un Painter dans votre Salle du Trône, vous marquerez 1 point par toile dans votre château à la fin de la partie.

La Chocolate Room est un exemple de Salle avec toile.

Vous pouvez utiliser le bonus des Salles du Sous-Sol pour placer un autre Intendant dans votre Salle du Trône. Il peut être identique ou différent. Si c'est le même, vous marquerez dorénavant 2 points par salle possédant ce type de tenture.



*Les Salles de Séjour
sont au centre de
l'action.*





SALLES DE RANGEMENT

DOIVENT ÊTRE PLACÉES AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU SUPÉRIEUR

Décompte

Chaque Salle de Rangement indique 1 type de Salle à laquelle elle veut être connectée. La Salle de Rangement rapporte 1 point par Salle de ce type ainsi connectée. Une Salle est considérée "connectée" si vous pouvez tracer un chemin, en empruntant uniquement ce type de Salle. Par exemple, la Game Storage rapporte 1 point par Salle de Séjour connectée.

Dans l'exemple ci-dessous, la Game Storage rapporte 5 points, car 5 Salles de Séjour y sont connectées (numérotées de 1 à 5). À noter que la Taxidermy Showroom à gauche de la Salle du Trône n'est pas connectée à la Game Storage car vous ne pouvez pas tracer de ligne de la Taxidermy Showroom à la Game Storage en utilisant uniquement les Salles de Séjour.



Il n'y a pas de point maximum qu'une Salle de Rangement peut rapporter.

Bonus

Quand vous placez votre 3^e Salle de Rangement, piochez immédiatement 3 cartes bonus. Choisissez-en 1 et placez-la face visible sous le château. Défaussez les deux autres. À la fin de la partie, votre château marquera des points selon les conditions définies par la carte conservée. Plus de précisions sur les cartes bonus à la page 15.

Si vous ne pouvez pas piocher 3 cartes bonus, mélangez les cartes précédemment défaussées pour former une nouvelle pile, puis piochez 3 cartes.



*Les Salles de
Rangement sont
très utiles pour
connecter les Salles
entre elles.*



DRAW

KEEP





SALLES EN EXTÉRIEUR

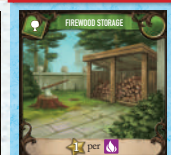
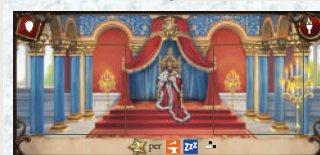
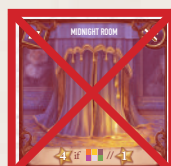
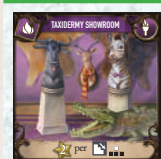
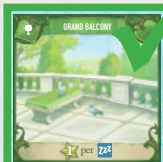
DOIVENT ÊTRE PLACÉES AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU SUPÉRIEUR

Décompte

Chaque Salle en Extérieur indique un type de Salle qu'elle veut dans le château. Elle rapporte 1 point par Salle de ce type présent n'importe où dans le château. Elles n'ont pas besoin d'être adjacentes aux Salles en Extérieur. Par exemple, la Grand Balcony rapporte 1 point par Salle de Repos dans le château.

Il n'y a pas de point maximum qu'une Salle en Extérieur peut rapporter.

IMPORTANT : Les Salles en Extérieur ont un bord bleu signifiant qu'elles sont ouvertes au ciel. Aucune tuile ne peut être placée au-dessus d'une Salle à bord bleu, comme montré sur l'exemple ci-dessous. Vous pouvez par contre placer des tuiles à gauche ou à droite de Salle à bord bleu.



Bonus

Quand vous placez une 3^e Salle en Extérieur, placez immédiatement une Fontaine.

Les Fontaines sont des types de Salle Spéciale et peuvent être placées au même niveau que la Salle du Trône ou à un niveau supérieur. Elles rapportent toujours 5 points.

IMPORTANT : Les Fontaines ont la même limitation que les Salles en Extérieur - aucune tuile Salle ne peut être placée au-dessus d'elles.



"Qui n'aime pas les fontaines ?"



*Le paysage devrait
représenté le
caractère du
château.*



SALLES DE REPOS

DOIVENT ÊTRE PLACÉES AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU SUPÉRIEUR

Décompte

Chaque Salle de Repos rapporte 4 points si votre château contient les 6 autres types de Salle Classique à la fin de la partie. Leurs positions dans le château n'ont aucune incidence sur ce calcul.

Chaque Salle de Repos rapporte 1 point si votre château n'a pas les 6 autres types de Salle Classique à la fin de la partie.

Une Salle de Repos rapporte un maximum de 4 points.

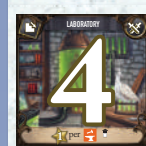
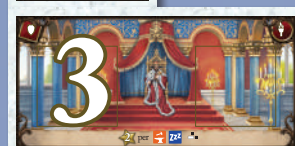
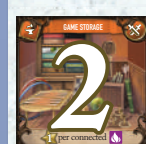
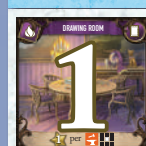
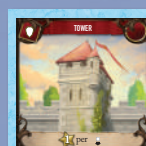
Bonus

Quand vous placez une 3^e Salle de Repos, placez immédiatement une Tour.

Les Tours sont des types de Salle Spéciale et peuvent être placées au même niveau que la Salle du Trône ou à un niveau supérieur. Elles rapportent 1 point par salles au-dessous d'elles, incluant les salles sous la Salle du Trône. Dans l'exemple ci-contre, la Tour rapporte 4 points.

Il n'y a pas de limite au nombre de points qu'une Tour peut rapporter.

IMPORTANT : Les Tours ont la même limitation que les Salles en Extérieur - aucune tuile Salle ne peut être placée au-dessus d'elles.



"Quelle vue magnifique du haut de cette tour !"



Le Roi Fou aime la diversification.



SALLES dites COULOIRS PEUVENT ÊTRE PLACÉES N'IMPORTE OÙ DANS LE CHÂTEAU

Décompte

Chaque Couloir indique 1 type particulier de tenture dont il veut être entouré, lui rapportant 1 point par tenture en question. Par exemple, l'Echo Chamber rapporte 1 point pour chaque Torche l'entourant.

La tenture dans la Salle du Trône compte 1 point pour les Couloirs qui veulent être entourés par ce type de tenture.

Un Couloir peut rapporter un maximum de 8 points.

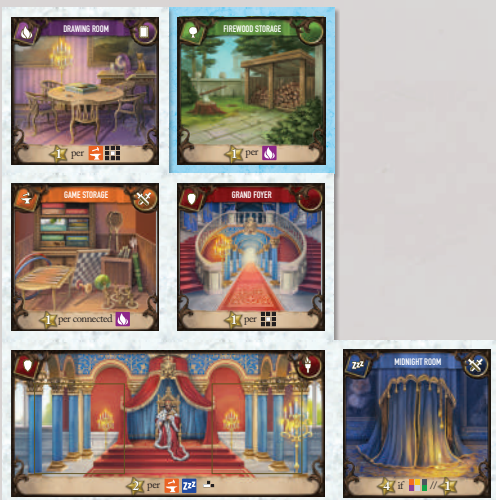
IMPORTANT : Les Couloirs peuvent être placés n'importe où dans le château, incluant les niveaux sous la Salle du Trône.

Bonus

Quand vous placez un 3^e Couloir, placez immédiatement un Grand Foyer.

Les Grands Foyers sont un type de Salle Spéciale et peuvent être placés n'importe où dans le château (comme les Couloirs). Un Grand Foyer rapporte 1 point par Salle l'entourant, pour un maximum de 8 points. Dans l'exemple ci-dessous, le Grand Foyer rapporte 5 points.

La Salle du Trône compte comme 1 point pour le Grand Foyer, même si ces deux parties entourent le Grand Foyer.



"Nous organiserons un bal dans le Grand Foyer, au centre du Château."



*Les couloirs
amènent à
découvrir de
nombreux lieux...
encore mieux
lorsque les décors
correspondent...*





SALLES du SOUS-SOL

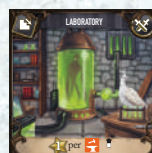
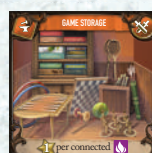
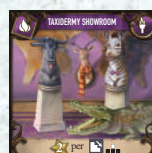
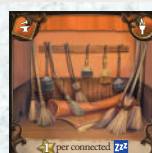
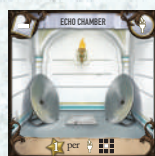
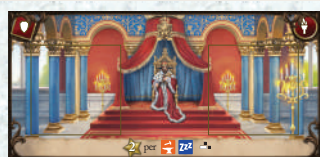
DOIVENT ÊTRE PLACÉES SOUS LE NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE

Décompte

Chaque Salle du Sous-Sol veut un type de Salle au-dessus d'elle, et rapporte 1 ou 2 points par Salle de ce type n'importe où dans la même colonne du château. Dans l'exemple ci-dessous, Le Laboratory rapporte 2 points. Il n'y a pas de limite au nombre de points qu'une Salle du Sous-Sol peut rapporter.

IMPORTANT : Chaque Salle du Sous-Sol doit être placée sous le niveau de la Salle du Trône. Vous pouvez avoir plusieurs niveaux de Salles du Sous-Sol/ Couloirs sous le niveau de la Salle Trône.

Vous pouvez placer une Salle du Sous-Sol même si elle n'a pas de tuile au-dessus d'elle, tant qu'elle partage un côté avec au moins une autre tuile déjà présente dans le château. Voir exemple ci-dessous. Même principe pour les Couloirs et Grands Foyers que vous placez sous le niveau de la Salle du Trône.



*Les fondations
du château
supportent le
bâtiment et
chaque sous-sol
apporte ces
particularités.*

Bonus

Quand vous placez une 3^e Salle du Sous-Sol, choisissez immédiatement un bonus de n'importe quel autre type de Salle. Bonus que vous avez déjà obtenu ou non.

Si vous choisissez un bonus que vous n'avez pas encore obtenu (par exemple, si vous choisissez le bonus de la Salle de Dégustation mais que vous n'avez pas encore 3 Salles de Dégustation dans le château), vous pourrez encore obtenir ce bonus plus tard (lorsque vous placerez la 3^e Salle de Dégustation si nous restons sur le même exemple).

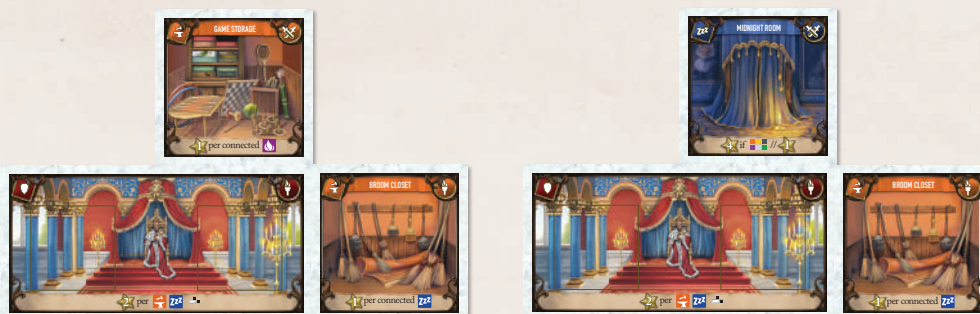
Si vous choisissez le bonus de la Salle de Séjour et que vous avez déjà bénéficié de ce bonus en ayant placé la 3^e Salle de Séjour, vous pouvez placer un second Intendant (le même ou un autre) dans la Salle du Trône.





SALLES DU TRÔNE

Chaque Salle du Trône veut 2 types de Salle en adjacence, positionnés à des emplacements précis. La Salle du Trône rapporte 2 points par emplacement qui a l'un des type de Salle voulu. Ci-dessous, les Salles du Trône rapportent 4 points.



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

*Le caractère
d'un château
s'illustre par la
Salle du Trône
et les salles
avoisinantes.*



FIN DE PARTIE

Lorsque la deuxième manche se termine, le décompte final a lieu. Chaque joueur prend une fiche de score et calcule le score du château à sa gauche (voir exemple). Une fois terminée, comparez les scores des châteaux à votre gauche et votre droite. Votre score final est le score le plus bas des deux. Le joueur avec le score final le plus élevé remporte la partie.

EN CAS D'ÉGALITÉ : Le joueur (parmi ceux qui ont le plus haut score final) dont le second château a le plus haut score l'emporte.

SI L'ÉGALITÉ PERSISTE : Les vainqueurs comparent le nombre total de Salles Spéciales parmi leurs deux châteaux. Le joueur qui en a le plus remporte la partie. *Exemple : Si James a un total de 7 Salles Spéciales et Cindy un total de 6, alors James remporte la partie.*

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

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ D'UN CHÂTEAU

Ce château rapporte 62 points.



EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ D'UNE PARTIE

Dans cette partie à 6 joueurs, le score final de Ben est 56, Matthew a 56, Margaux a 52, Anna Grace 57, celui de Peter est 52 et avec ses 62 points, Emily gagne !



CASTLE NAME: CASTLE EXEMPLAR

CATEGORIES	INDIVIDUAL ROOM SCORES								TOTAL
FOOD	4								4
LIVING	1	2	2	1	2				8
UTILITY	2	2							4
OUTDOOR	5								5
SLEEPING	4	4	4						12
CORRIDOR	2	0	2						4
DOWNSTAIRS	2								2
TOWERS	5								5
FOUNTAINS	5								5
GRAND FOYERS	6								6
BONUS CARDS									
ROYAL ATTENDANTS	7								7
THRONE ROOM	0								0
TOTAL SCORE									62

Une fois la partie terminée, nous conseillons aux joueurs de mélanger les tuiles des Salles Classiques et de les replacer au hasard dans l'insert. Ainsi la partie suivante sera plus rapide à mettre en place. Faites bien attention d'écarter les tuiles Salles Spéciales avant de mélanger les tuiles.

VARIANTE 2 JOUEURS

La mise en place d'une partie à 2 joueurs s'effectue comme si vous étiez 3. Ceci signifie qu'il y aura 3 Salles du Trône, chacune avec un jeton Château au-dessus. Le troisième joueur est appelé "Ludwig". Les 2 joueurs humains construisent un château ensemble, comme d'habitude, et chaque humain en construit un autre avec Ludwig.

PREMIÈRE MANCHE

Chaque joueur pioche 9 tuiles. Ludwig aussi. (placez-les en face de lui, comme si il était un joueur humain). Ne regardez pas ses tuiles.

Lors de l'étape de Sélection de chaque tour durant cette manche, le joueur à gauche de Ludwig mélange les tuiles de Ludwig et en prend 2 au hasard. Il regarde alors ces tuiles, en sélectionne une qu'il utilise pour le château qu'il construit avec Ludwig et l'autre tuile va au château que l'autre humain réalise avec Ludwig. Placez les 2 tuiles de Ludwig faces visibles, près des châteaux sélectionnés. Enfin les joueurs humains choisissent leurs propres tuiles de leurs mains respectives.

Lorsque les deux joueurs humains ont choisi leurs tuiles et que toutes les piles (incluant celles de Ludwig) ont été passés sur la gauche, passez aux étapes Révélation et Placement. Chaque joueur humain choisit où jouer sa propre tuile et où placer la tuile qu'ils partagent avec Ludwig.

Pour tout bonus réalisé par l'un des châteaux de Ludwig, le joueur humain partageant ce château avec Ludwig choisit et place le bonus.

Une fois l'étape de Placement terminée, répétez ces étapes comme d'habitude.

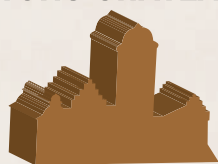


DEUXIÈME MANCHE

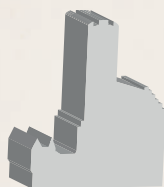
Elle se déroule comme la première, exceptée que le joueur humain à droite de Ludwig mélange ses tuiles, en choisit 2 à chaque tour et les assigne à chacun des châteaux de Ludwig.

À la fin de la deuxième manche, calculez les points de chaque château. A noter qu'il est possible que ce soit Ludwig qui gagne la partie et que les joueurs humains perdent !

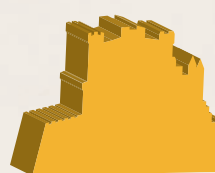
JETONS CHÂTEAU



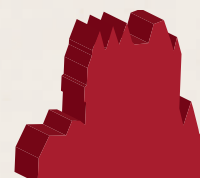
CHÂTEAU DE MESPELBRUNN



CHÂTEAU DU LICHTENSTEIN



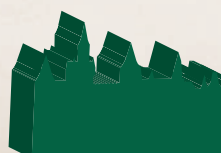
CHÂTEAU DE HOHENSCHWANGAU



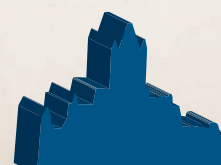
CHÂTEAU D'ELTZ



CHÂTEAU DE NEUSCHWANSTEIN

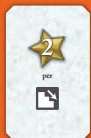
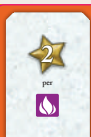
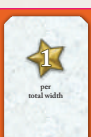
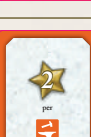
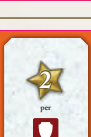
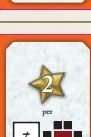
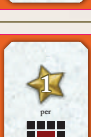
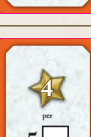


CHÂTEAU DE HOHENZOLLERN



CHÂTEAU IMPÉRIAL DE COCHEM

CARTES BONUS

	1point pour chaque type de Salle Classique ou Spéciale dans votre château, excepté la Salle du Trône		4 points par Intendant dans votre Salle du Trône
	2 points par Salle du Sous-Sol dans votre château		2 points par Salle de Repos dans votre château
	1 point par Salle sous le rez-de-chausée, Salles Spéciales incluses		1 point par salle aux niveaux 3 et plus, Salles Spéciales incluses
	2 points par Salle de Séjour dans votre château		2 points par Salle de Dégustation dans votre château
	1 point pour la hauteur totale (1 point par ligne dans votre château)		1 point pour la largeur totale (1 point par colonne dans votre château)
	2 points par Salle en Extérieur dans votre château		2 points par Couloir dans votre château
	3 points par Salle totalement entourée. Salle du Trône incluse. La Salle du Trône aide en occupant 2 emplacements autour d'une Salle.		2 points par Salle où les emplacements adjacents orthogonaux sont occupés. Cela peut inclure la Salle du Trône.
	2 points par Salle de Rangement dans votre château		2 points par Salle Spéciale dans votre château, Salle du Trône incluse
	2 points par type de Salle Classique dans les six emplacements indiqués autour de votre Salle du Trône		1 point par emplacement occupé autour de votre Salle du Trône
	4 points par type de Salle Classique pour lesquels vous avez 5 tuiles et plus		2 points par type de Salle Classique pour lesquels vous avez 3 tuiles et plus

Les auteurs remercient Stonemaier Games, Bezier Games, Margaux O'Malley, Brian Blankstein, le 2e Friday Playtest Group, Table Treasure Games, tous nos incroyables testeurs, Chicagoland Games Dice Dojo, et les talentueux artistes, éditeurs et concepteurs graphiques qui ont donné vie à ce jeu.

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Allez sur stonemaiergames.com/games/between-two-castles/videos

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 ?

Postez-la sur la page Facebook de Between Two Castles of Mad King Ludwig, visitez BoardGameGeek, ou tweetez-la sur @stonemaiergames

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la à stonemaiergames.com/replacement-parts

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

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



STONEMAIER
GAMES