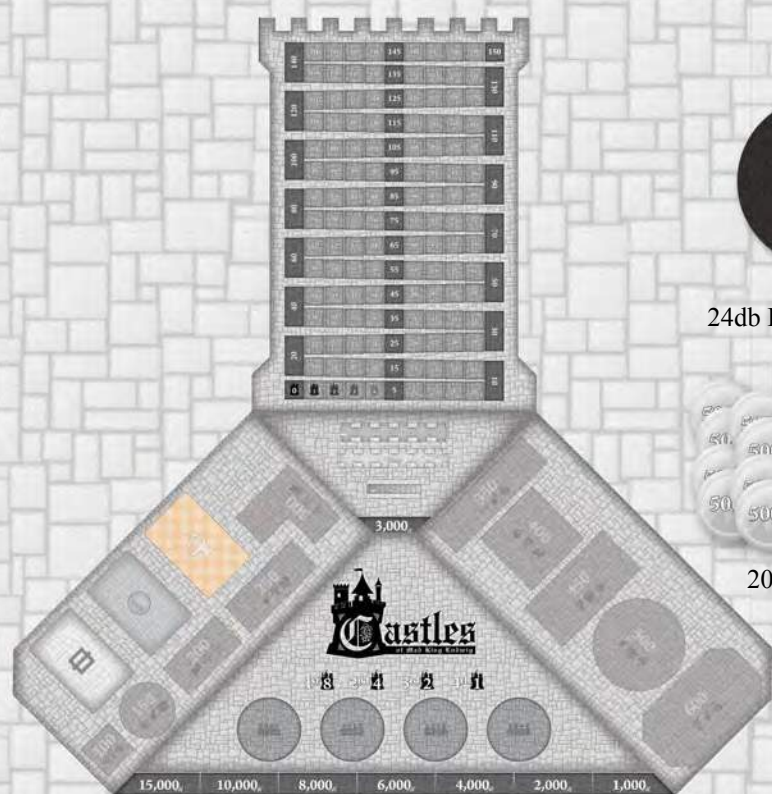


Castles

of Mad King Ludwig

A Castles of Mad King Ludwig (Őrült Lajos király kastélyai) lapkalehelyező játék, amiben minden játékos megpróbál felépíteni egy, az őrült király szeszélyének megfelelő, csodálatos kastélyt. A játékosok vállalkozók, akik keresik a legjobb ajánlatot a szobákra, miközben eladják a szolgáltatásaikat a többi játékosnak. Ahogy a játékosok szobákat adnak a kastélyukhoz, pontokat szereznek. A játék végén az addig legtöbb pontot szerző játékos a nyertes!

Cartozékok



1db kétoldalas Szerződéstábla, 2db Szobatórny
1db Folyosótábla és 1db Pontozótorny



24db Királyi kegylapka



1db Főépítész jelző



6db lépcső lap



9db kétoldalas folyosó/pincefolyosó lap



20db 5000-es érme



76db 1000-es érme



6db 500-as szobalap



6db 600-as szobalap



50db szobakártya



27db bónuszkártya



9db 150-es szobalap



9db 300-as szobalap



6db 400-as szobalap



4db referenciakártya



4db előcsarnok



4db játékosjelző



9db 250-es szobalap



6db 350-es szobalap



6db 450-es szobalap



9db 100-as szobalap



9db 200-as szobalap

Előkészítés

1 Helyezzétek a Szerződéstáblát az asztal közepére. 4 játékosnál használjátok a 4 kegykörrrel rendelkező oldalt, 2-3 játékosnál a másik oldalt. A többi táblát tegyétek köré: Balra a 100-300-as Szobatáblát, jobbra a 350-600-as Szobatáblát, a tetejére a Folyosótáblát.

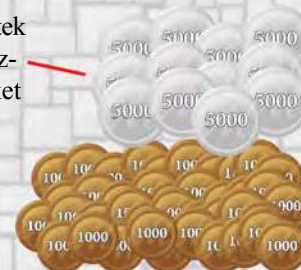
3 Keverjétek meg és rakjátok ide a bónusz-kártyákat

4 Rakjátok a folyosókat és lépcsőket ide. 3 játékosnál vegyetek ki 1 lépcsőt és 2 folyosót. Ha 2 játékosal játszotok, vegyetek ki 2 lépcsőt és 4 folyosót

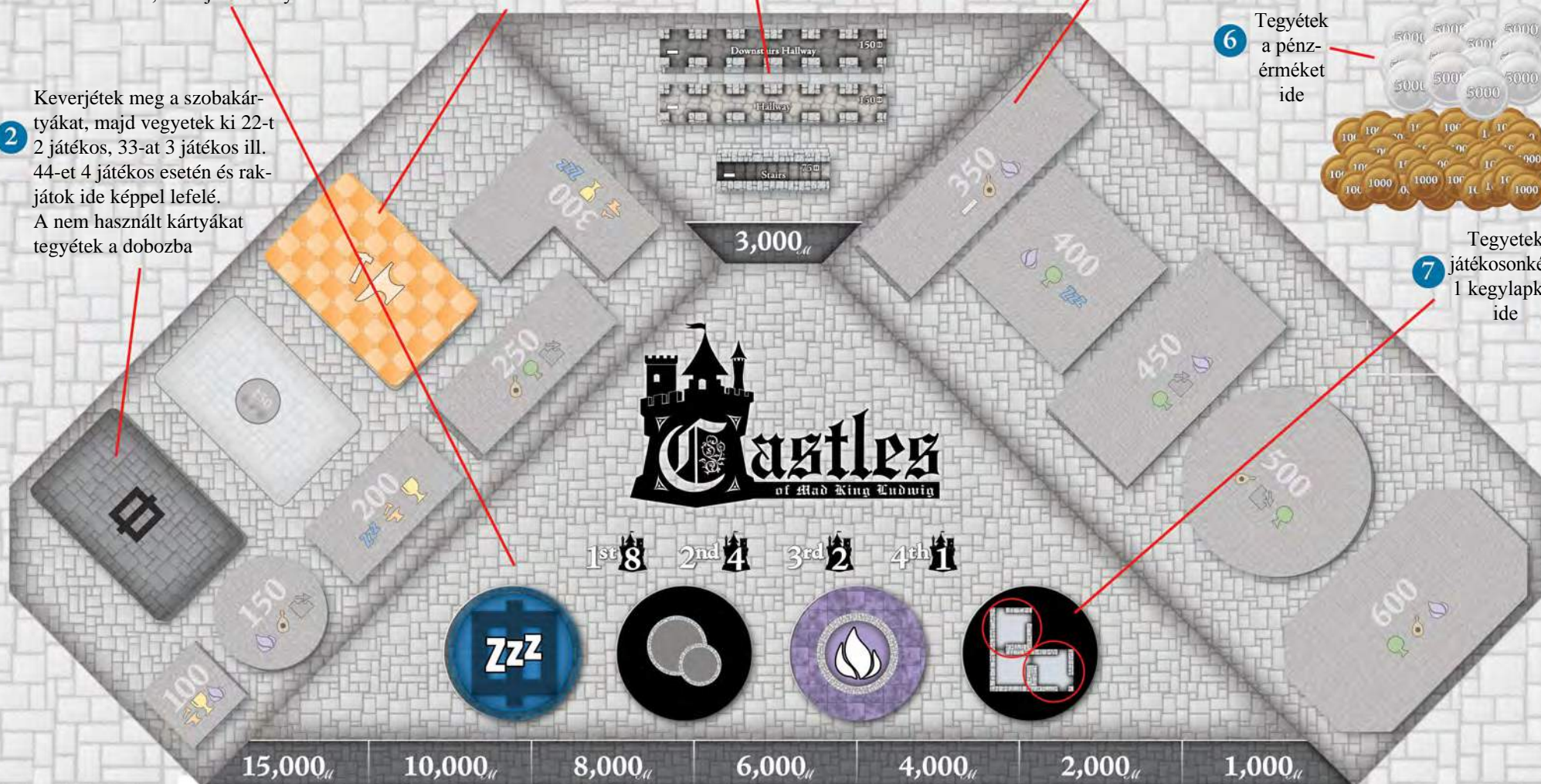
5 Keverjétek össze és rakjátok képpel lefelé a Szerződéslap széle köré a szobalapokat méret szerint. 3 játékosnál vegyetek ki egy lapot minden nagy szobapakliból (350-600) és két lapot minden kicsiből (100-300). Két játékosnál 2 lapot minden nagy és 4 lapot minden kis pakliból. A kivett lapokat képpel lefelé tegyétek vissza a dobozba.

2 Keverjétek meg a szobakártyákat, majd vegyetek ki 22-t 2 játékos, 33-at 3 játékos ill. 44-et 4 játékos esetén és rakjátok ide képpel lefelé. A nem használt kártyákat tegyétek a dobozba

6 Tegyétek a pénz-érméket ide

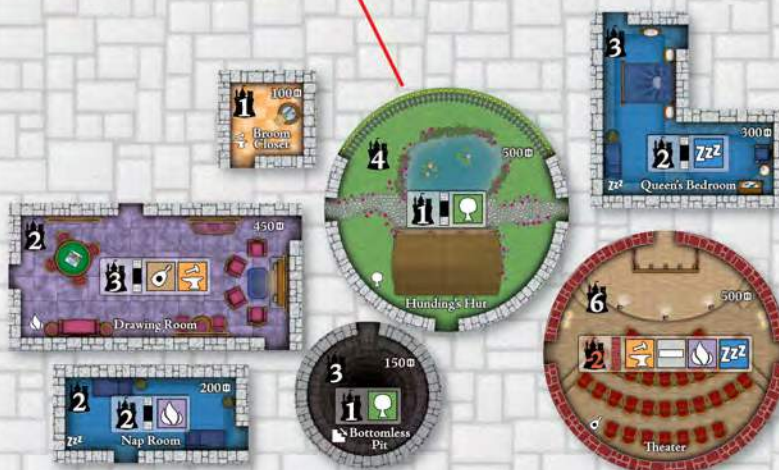
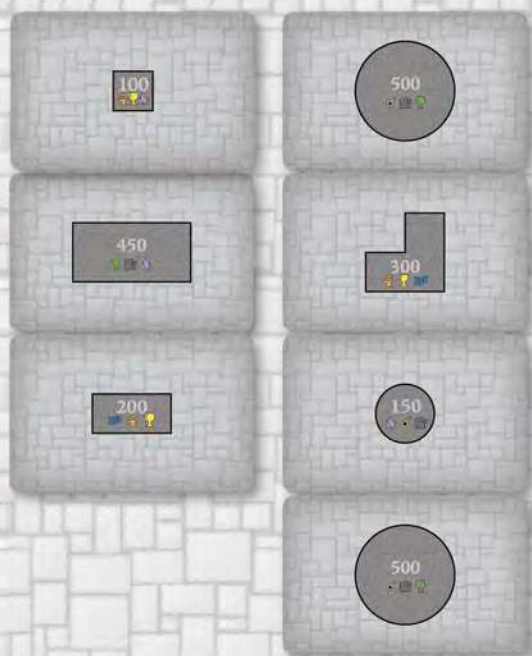


7 Tegyetek játékosonként 1 kegylapkát ide



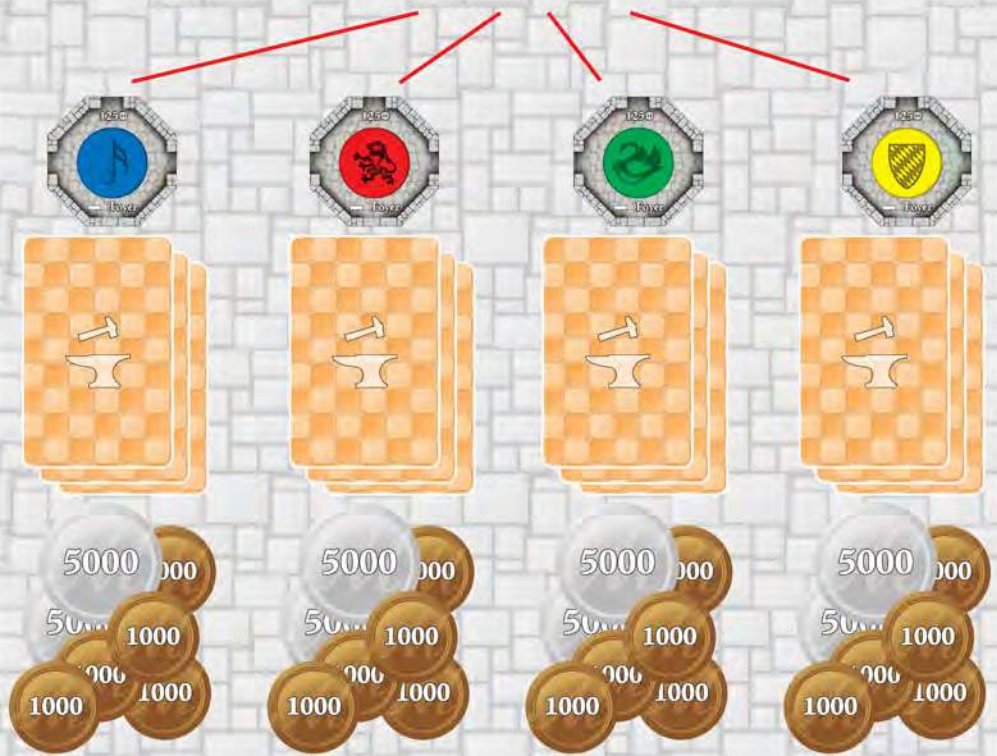
9 Csapjátok fel a felső 5/6/7 (2/3/4 játékoshoz) Szobakártyát. Rakjátok a megfelelő szobalapokat a Szerződéstábla alá. A használt szobakártyákat tegyétek a dobópaklira.

8 Válasszatok ki egy játékost, aki megkapja a Főépítész jelölőt



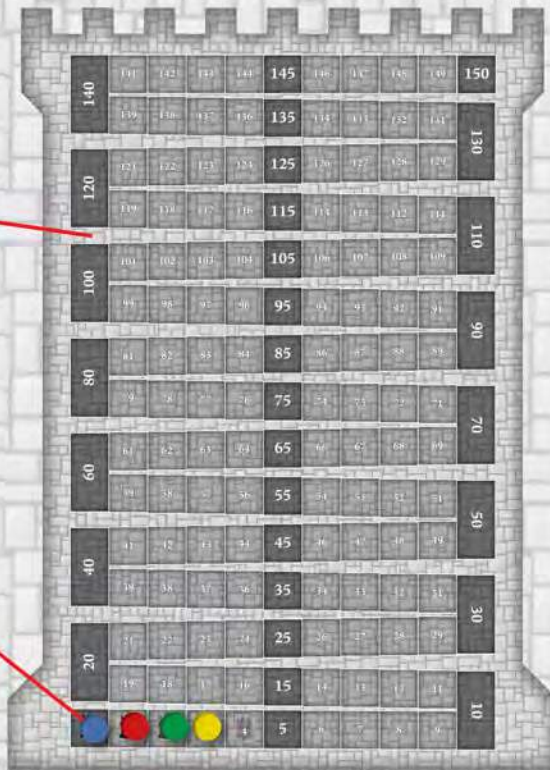
Minden játékos kap egy Előcsarnokot, 3 bónuszkártyát és 15000 Márkát.
Lépéssorrendben a Főépítéssel kezdve, minden játékos visszatessz
1 bónuszlapot a húzópakli tetejére.

12



10

Tegyétek a pontozótornyot olyan helyre, ahol mindenki jól láthatja



11

Rakjátok a Főépítész játékosjelölőjét a 0-s mezőre. A többi jelölőt a következő üres helyekre, órajárásnak megfelelő játékosrendben.

Játékmenet

A Főépítész minden kör elején húz annyi Szobakártyát, amennyi üres hely van a Szerződéstáblán (ha van egyáltalán), és elhelyez egy, a húzott méretű szobalapot a Szerződéstábla alá, ahhoz az árhoz, amelyikhez csak akarja (2 játékos esetén a 2000-es nem használható). Áthelyezheti az összes szobalapot (nemcsak az újakat) bármelyik árhoz, de minden árhoz csak egyet rakhat. A Főépítész akkor is átrendezheti a szobalapokat, ha nem húzott egy újat sem. Ha nincs a húzott Szobakártyának megfelelő szobalap, a Főépítész eldobja a szobakártyát, és húz egy újat.

Minden játékos a Főépítészről balra ülővel kezdve, elvesz egy szobalapot, folyosót vagy lépcsőt és kifizeti azt az árat a Főépítésznek (nem a Banknak!), ami a szoba fölött a Szerződéstáblán látható (vagy 3000 Márkát a folyosóért vagy a lépcsőért), hogy megvegye a szobát. Ha a játékos passzol, kap 5000 Márkát és a Főépítész nem kap semmit. Amikor a Főépítész következik, a Banknak fizeti ki a szoba árát, amit kiválasztott, vagy passzol és kap 5000 Márkát a Banktól. Azokra a szobákra, amiket nem vettek meg a kör során, a Bankból tegyettek 1000 Márkát (azok az érmék mellé, amik esetleg már vannak rajtuk). A szobalapon lévő pénz a lapot megvásárló játékos megtarthatja, és az adott lap kifizetésére is felhasználhatja. A megvásárolt szobalapot a vásárló kastélyába kell helyezni, és azonnal pontot ér. Ezután a Főépítész jelző egy játékosal balrább kerül.

Szobaelhelyezési szabályok

1. Az új szobának legalább egy ajtóval kapcsolódnia kell egy már lehelyezett szobához.
2. A szobalapok nem lehetnek átfedésben egymással
3. A szobákat 90°-ban elforgatva lehet lehelyezni (a körszobáknak 90°-onként van bejárata)
4. Rakhatsz ajtót fal mellé is, ha az 1. szabály érvényesül
5. A kastélyodnak mindig kell lennie külső bejáratának (nemcsak olyan bejáratnak, ami zárt szobába vezet)
6. A pincszobák és -folyosók csak lépcsővel kapcsolódhatnak földszinti szobákhoz. A pincszobák lehetnek szomszédosak földszinti helységekkel (fallal érintkezve), de a pincszobák vagy -folyosók bejárata nem találkozhat földszinti szobák bejáratával. Lásd a pincszobák részt a 4. oldalon.
7. A szobák nem érintkezhetnek a kültéri helységek tetejével (kerítésével). Lásd kültéri szobák részt a 4. oldalon.
8. Ha nem tudsz lehelyezni egy szobát szabályosan, nem is veheted meg.

Az alábbiakban szabályosan elhelyezett szobákra láthatók példák.



Ikonok

A legtöbb szoba közepén van egy szám egy kastélysziluettben egy vagy több különböző szobatípust szimbolizáló ikon mellett. A szám és az ikonok között fal is lehet.



A hobbi szobáknak van "szomszédosság" büntetés pontja, ha az adott típusú szoba szomszédos az adott hobbi szobával. A piros téglafal a szám és az ikonok között jelzi, hogy ez büntetés a szomszédosságért. Lásd a Hobbi szobák részt a 4. oldalon.



Sok szobatípus ad "csatlakozó" pontokat ha az aktuális szoba bejárata kapcsolódik egy megadott típusú szobához.



A pincehelységek annak megfelelően adnak pontokat, hogy hány darab van az adott típusú szobából a kastélyodban. Lásd a Pincehelységek részt a 4. oldalon.

Szobaelhelyezésért járó pontok

1. Megkapod a szoba bal felső sarkában, a kastély sziluettén lévő pontot.
2. Adj hozzá (vagy vonj le) pontokat a szoba közepénlévő ikonok alapján
3. Ellenőrizd a most lerakott szoba mellett lévő szobákat, és adj hozzá pontokat az azokban lévő ikonoknak megfelelően, ha az új szoba indokolja.
4. Ellenőrizd a most lerakott szobával szomszédos Hobbiszobákat, és vonj le pontokat az azokban a szobákban lévő ikonok alapján, ha az új szoba indokolja.
5. Ellenőrizd a pinceszobákat és adj hozzá pontokat a "minden egyes" ikonfeltételnek megfelelően, ha a most lerakott szoba megfelel azoknak.
6. Ha befejezel egy vagy több szobát, gyűjtsd be ezen szobák befejezési díját.

Játék vége

A játék annak a fordulónak a végén fejeződik be, amikor a Szobakártya húzópakli kifogy. Ha kevesebb kártya van a pakliban, mint üres hely az utolsó fordulóban, a Főépítész húzza fel a maradék kártyákat, rakja ki a megfelelő szobalapokat, majd keverje meg az összes Szobakártyát (azelőbb felhúzottakkal együtt), és húzzon annyi kártyát, amennyi üres hely maradt, biztosítva, hogy az utolsó körben is teljes készlet legyen a szobalapokból.

Az utolsó forduló után osszátok ki a megfelelő játékosoknak a pontokat a Kegylapok után (lásd a Királyi kegyek lejjebb). Minden játékos kap 2 pontot az olyan szobái után, amik paklija kifogyott, beleértve a folyosókat és lépcsőket (akkor is, ha a Szerződéstábla alatt maradt ilyen szobalapka). Ezután minden játékos lépéssorrendben (az aktuális Főépítéssel kezdve órajárás irányában), megmutatja a Bónuszkártyáit és begyűjti a Bónusz feltételekért járó pontokat. Kap 1 pontot minden 10000 Márkája után. A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek nagyobb a kastélya (négyzetláb összesítve, minden lap jobb felső sarkában).

Szobatípusok & szobák befejezése

Minden szobatípus speciális jutalmat ad, ha befejezed. A szoba befejezéséhez minden bejáratának csatlakoznia kell egy másik szoba bejáratához. Ha egy fordulóban 2 vagy több szobát fejezel be, Te döntöd el, milyen sorrendben gyűjtöd be a jutalmakat. Ha egy szoba bejárata falhoz csatlakozik, a szobát nem lehet befejezni.

Nappalik

A nappalik, ahol a király pihenhet és élvezheti az uralkodás előnyeit, mint a gazdagon díszített falakat, és aranyfüsttel borított bútorokat.

Befejezési jutalom: Újra megkapod a szobáért járó pontokat (mind a bal felső sarokban lévőket, mind a közepén lévő ikonokért járókat).

Hobbiszobák

A királynak meg kell tennie dolgokat, de a király a csendet is szereti, amikor nem ezekben a szobákban van, ezért mindig van "szomszédosság büntetés" valahányszor lehelyezel egy hobbiszobát egy adott szobatípus mellé. A szomszédosság azt jelenti, hogy egy másik szoba (beleértve a pinceszobákat is) fala vagy bejárata érintkezik egy aktivitás szoba bejáratával vagy falával. Ha a szobák csak a sarkukkal érintkeznek, nem számítanak szomszédosnak.

Befejezési jutalom: Azonnal kapsz 5 pontot.

Hálószobák

A hálószobák, ahol a király leginkább alszik, szundikál, pihen és arról álmodozik, mit építsen legközelebb.

Befejezési jutalom: Nézd át valamelyik szobalap paklit és helyezz 0, 1 vagy 2 lapot a Szobakártya húzópaklira. Keverd meg a maradék szobalapokat, és rakd vissza képpel lefelé a táblára. A következő forduló elején mielőtt Szobakártyákat húznátok, ezeket a kiválasztott szobalapokat kell felhúzni és lerakni az üres helyekre a Szerződéstábla alá (az utolsónak lerakottal kezdve).

Ha a Hálószobát a játék utolsó fordulójában fejezik be, amikor már nincs szobakártya a pakliban, a játékos aki elnyerte a jutalmat, a kiválasztott szobákat a Szobakártya dobópaklira rakja; ezek a szobák nem kerülnek vissza a játékba, viszont azt eredményezhetik, hogy egy szobapakli kifogy.

Kültéri helységek

A királyi kastély nemcsak szobákból áll, hanem kert veszi körül. A király kedveli a kilátást, ezért egyik kerti helységhez sem kapcsolódhat szoba a felső szélénél (ahol kovácsoltvas kerítés van). Nem tehető le szoba úgy, hogy ehhez a széléhez kapcsolódjon, és ezeket a helységeket nem lehet úgy letenni, hogy a felső szélükkel kapcsolódjanak szobához.

Befejezési jutalom: Kapsz 10000 Márkát a bankból.

Mosókonyhák

Öfélégségének szüksége van olyan helyre, ahol bütykölhet, tarthatja a takarítóeszközöket és az olyan dolgokat, amikről nem beszélünk.

Befejezési jutalom: Húzz két Bónuszkártyát a pakli tetejéről, az egyiket tartsd meg, a másikat tedd a pakli aljára.

Étkezők

A királynak ennie kell és ezt luxus körülmények között teszi.

Befejezési jutalom: Hajts végre még egy fordulót (végy és helyezz el szoba-, folyosó- vagy lépcsőlapot vagy végy el 5000 Márkát). Ezt az extra fordulót a következő játékos lépése előtt hajtsd végre.

Folyosók

A folyosók (a normál és pincefolyosók), lépcsők, az előcsarnokok és a nagyobb szobák alkotják a királyi kastélyt. A nappalik és csarnokfolyosók több bejáratral rendelkeznek, hogy nagyfokú rugalmasságot biztosítsanak. A lépcsők levezetnek a pincébe. Amikor leraksz egy lépcsőt, a világosabb végét tedd a földszinti szoba felé. Nem tehetsz le két lépcsőt úgy, hogy kapcsolódjanak egymáshoz.

A folyosók kétoldalasak: egyik oldal a normál- (földszinti) a másik a pincefolyosó. Minden esetben a megfelelő oldalt használd. A pince- és földszinti folyosók nem csatlakozhatnak egymáshoz, és mindkettő Folyosó típusú szoba.

A folyosó, lépcső és az előcsarnok nem számít "különböző méretű" szobának a "Unique Size" bónusznál, és nem számítanak "kis méretű" szobának a Kis szoba kegnél.

Befejezési jutalom: Végy el egy folyosót vagy lépcsőt és rakd le költség nélkül. Ez a jutalom csak fordulónként egyszer jár. Az étkezők után járó extra fordulóban újabb folyosó jutalomként még egyet elvehetsz, ha egy újabb folyosót befejezel, akkor is ha az eredeti körödben már élvezted ezt a jutalmat.

Pinceszobák

Ezekbe a szobákba sosem hívják a vendégeket, de időnként mégis oda kell vinni őket. A pinceszobák építéséhez először lépcsőt kell építened egy meglévő szoba bejáratához, ami levezet (a lépcső sötét vége jelzi). A lépcső sötét végére pinceszobát vagy pincefolyosót rakhatsz. A pinceszobák vagy folyosók mellé csak pinceszoba vagy -folyosó rakható (vagy lépcső ami visszavezet a földszintre). Rakhatsz pinceszobát (vagy -folyosót) földszinti szoba/folyosó mellé is, de nem lehet átjárás a kettő között.

Minden pincehelység közepén van egy "Minden egyes" ikon. Amikor lehelyezel egy pincehelységet, megkapod a pontokat minden egyes olyan típusú szoba után, amit a lapon lévő ikon jelez. A pincehelységek után járó bónusz az éppen lerakott pincehelységért is jár. Ez az ikon akkor is aktív, amikor a későbbiekben lerakod az adott típusú szobákat, így az új szobák után is járnak a pontok.

Befejezési jutalom: minden két befejezett pincehelység után a játékos megkapja a többi hét jutalom általa választott egyikét. A Nappali jutalomnál (szoba újrapontozása), az éppen befejezett pinceszobát pontozza újra (vagy ha egyszerre két szobát fejezett be, akkor kiválasztja az egyiket, amire érvényesíti a jutalmat).



Királyi kegyek

A királyi kegyek a következő pontokat érik a játék végén:

1. hely: 8 pont 2. hely: 4 pont 3. hely: 2 pont 4. hely: 1 pont

Csak úgy szerezhetsz pontokat a Királyi kegyvel, ha van legalább egy olyan dolgod, ami a kegyen van (a terület és szoba kegyért legalább egy adott típusú szobádnak kell lennie). Ha több játékos is egyenlő számban birtokolja, akkor az adott és a következő kegyért járó pontokat összegét kapják egyenlően elosztva (lefelé kerekítve).

Például ha a Sárga és Piros játékos is első egy kegynél, mindketten 6-6 pontot kapnak (mivel az 1. hely 8, a 2. 4 pontot ér, ezek átlaga 6), a zöld játékos 2 pontot a 3. helyért, a Kék nem kap semmit, mivel neki nincs ehhez a kegyhez semmije.



A Szoba kegyek a kastélyodban az adott típusú szobák számán alapulnak.



A Pénzkegy a játék végéig szerzett pénz mennyiségén alapul (beleértve azt is, amit arra fordítottál, hogy 1 pontot szerezz minden 10000 Márkáért)



A Méret kegyek a kastélyodban az adott típusú szobák össz alapterületén alapulnak. Add össze az összes, adott típusú szoba jobb felső sarokban lévő területeket



A Külső bejáratok kegy a kastélyodon lévő külső bejáratok számán alapul (leszámítva a folyosókat). A külső bejárat olyan bejárat, ami kivezet a kastélyon kívülre (és nem egy zárt területre)



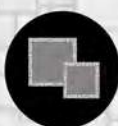
A Befejezett szoba kegy azon alapul, hogy hány befejezett szobád van a kastélyodban. A befejezett szoba olyan helység, aminek minden bejárata csatlakozik egy másik szoba bejáratához. Ha ez a kegy a Befejezetlen Szoba kegytől jobbra kerül valamelyik kegylapka helyre, dobjátok el, és húzzatok helyette másik kegyet.



A Befejezetlen szoba kegy azon alapul, hogy hány befejezetlen szobád van a kastélyodban. A befejezetlen szoba olyan helység, aminek leaglább egy bejárata nem csatlakozik egy másik szoba bejáratához. Ha ez a kegy a Befejezett Szoba kegytől jobbra kerül valamelyik kegylapka helyre, dobjátok el, és húzzatok helyette másik kegyet.



A Kör szobák kegy azon alapul, hogy hány kör alakú szobád van a kastélyodban. A kör szobák 150 és 500-as méretűek lehetnek



A Négyzet szobák kegy azon alapul, hogy hány négyzet alakú szobád van a kastélyodban. A kör szobák 100 és 400-as méretűek lehetnek



A Kis szobák kegy azon alapul, hogy hány kicsi szobád van a kastélyodban. A kis szoba mérete 100-300 közötti, és nem értendő bele a kezdő Előcsarnok.



A Nagy szobák kegy azon alapul, hogy hány nagy szobád van a kastélyodban. A nagy szoba mérete 350-600 közötti.

Bónuszkártyák

Valahányszor egy Mosókonyha befejezett lesz, a játékos aki befejezte, húz két Bónuszkártyát, az egyiket megtartja, a másikat képpel lefelé a pakli aljára teszi. A bónuszkártyák a játék végén érnek pontot, a kártyán lévő feltétel alapján.



A Különböző méret bónusz 8 pontot ad, ha mind a 10 különböző méretű szobából van legalább egy-egy a kastélyodban. Nem ad többlet pontot, ha több van egy szobából.



A Különböző típus bónusz 7 pontot ad, ha mind a 8 különböző típusú szobából van legalább egy-egy a kastélyodban.



A Folyosó bónusz 1 pontot ad minden, a kastélyodban lévő folyosóért és pincefolyosóért.



A Lépcső bónusz 2 pontot ad minden, a kastélyodban lévő lépcsőért.



A Külső bejáratok bónusz 1 pontot ad minden 2 külső bejáratért a kastélyodban (nem számítva a folyosó bejáratoakat). A Külső bejárat olyan bejárat, ami a kastélyon kívülre vezet (és nem egy zárt területre).



A Befejezett szoba bónusz 1 pontot ad minden 2 befejezett szobáért a kastélyodban. A befejezett szoba olyan szoba, aminek minden bejárata egy másik szoba bejáratához kapcsolódik.



A Négyzet szoba bónusz 1 pontot ad minden, a kastélyodban lévő 100/400-as (Négyzet) szobáért.



A Kör szoba bónusz 1 pontot ad minden, a kastélyodban lévő 150/500-as (Kör) szobáért..



A Kézpénz bónusz 1 pontot ad minden 5000 Márkáért (ez a normál 1 pont/10000 Márka fölött jár, amit a játék végén kapsz).



A Szoba bónuszok a kastélyodban lévő, adott típusú szobák számán alapulnak.



A Méret bónuszok a kastélyodban lévő, adott méretű szobák számán alapulnak.

Szóló játékok

3 személyes játékot készítesz elő, a Szerződéstábla 2-3 játékos oldalát használva, de ne csapj fel szobakártyákat és ne használj Kegyekeket. Végy el 2 bónuszkártyát, 15000 Márkát és egy választásod szerinti színű Előcsanakot. Helyezd a pontozódat a 0-s helyre.

Minden körben csapj fel 3 Szobakártyát és rakd le a szobákat sorrendben (a kártya határozza meg a pozíciót, nem Te) a 2000, 4000 és 6000 helyre. Ezeket a szobákat választhatod a köröd során. A kör végén, távolítsd el a meg nem vásárolt szobalapokat, és tedd vissza a dobozba. Akkor is távolítsd el a szobalapokat, ha 5000 Márkát kaptál az építés helyett, vagy folyosót építettél.

A játékot a szabályok szerint játszd, de minden pénzkifizetést a banknak adj.

Pontozás: <50 Udvari bolond, 51-70: Ő királyi felsége szolgálja, 71-85: A kastélyépítés hercege, 86-100: A palota első régenshercege, >101: Nagy kastélyépítők királya

Játékesztelők

Nagyon sok ember építette fel álmai kastélyát, hogy a játék létrejöhesse, és én nagyon hálás vagyok ezért, különösen nekik: 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 Levym Dean Lizardo, Jim McQuillan, Karen Miller, Michael Morrison, Nathan Morse, Jesse Mundism John Palagyi, Aliza Panitz, Steve Samson, Barbara Shephard, 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 és Ryan Yu.

Örült Lajos király

II. Lajos bajor király 1864-ben foglalta el Bajorország trónját, amit csak két évvel korábban igazott le Poroszország. Ahelyett, hogy az államügyekre koncentrált volna, Lajos lenyűgözték a középkori kastélyok. Felépíttetett három kastélyt, köztük a leghíresebbet, Neuschwansteint, egy tornyos "tündérmesébe" illő kastélyt, amely mintául szolgált a Disney parkok kastélyainak világszerte.

Minden vagyonát (több mint 30 millió márkát) ennek a három kastélynak az építésére fordította, és mint Lajos maga, ezek is hóbortosak és csodálatosak is voltak egyszerre. Nagyon sok különleges szoba, amit beépítettek, elérhetőek ebben a játékban is, mint pl. Venus Grotto, egy földalatti, vízzel elárasztott pince, ahol Lajos Wagner operákat akart megnézni, ahogy kiteljesednek egy csodálatos környezetben.

Végül a bajor miniszterek örültnek nyilvánították, és megfosztották Lajost a hatalmától, és 1886-ban, egy nappal a trónfosztása után Lajos testét egy tóban lebegve találták meg. A halál oka a mai napig vitatott, de a nagyszerű hagyatékát, a felépített kastélyokat turisták özönlik el minden évben.

A fejlesztőről

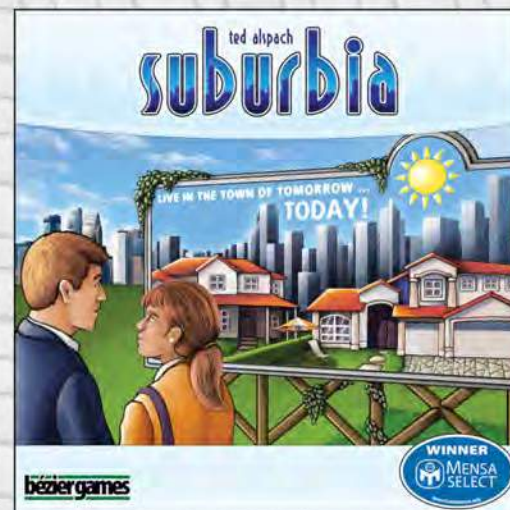
Dale Yu 2001 óta foglalkozik játékefejlesztéssel. Előző projektjei a *Dominon*, *Suburbia* és *Subdivision*. Részt vett az *Agricola* szóló játékmód finomításában. Számos játéknak (*Gib Gas*, *Start Frei* és *Flizz&Miez*) és az *Agricola* két kiegészítőjének (*X-Deck* és *Legen*Dairy Forest Deck*) társtervezője. 2010 óta az *Opinionated Gamers* blog főszerkesztője. Amikor nem játékokon dolgozik, fizikus egy középnyugati egyetemi városban. A feleségével (aki sosem játszik) és két tizenéves fiával (akik állandó játékesztelőként segítik).

A tervezőről

Ted Alspach a Burg von Alspach kastélyban él (Alspach államban) feleségével, két gyermekével és két macskájával valahol Észak-Carolinában. Számos egyéb játék tervezője, mint pl. *Suburbia*, *Ultimate Werewolf*, *One Night Ultimate Werewolf*, *Mtant Meeples*, *You Suck*, *Kniffel das Kartenspiel*, *TieBreaker* és *Start Player*.

A Bezier Games, Inc.-ről

A Bezier Games, Inc. nagyszerű stratégiai játékok kiadója, mint pl:

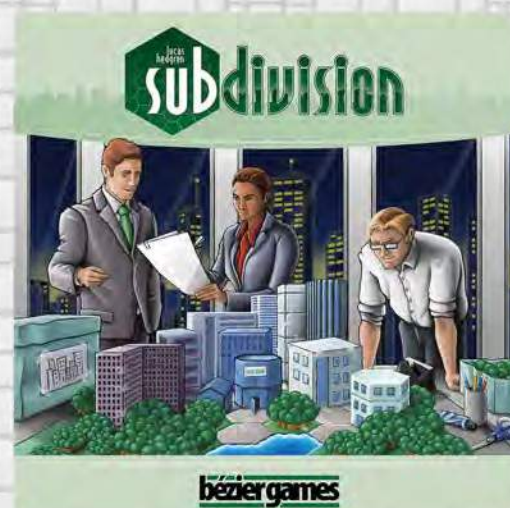


A *Suburbia*-ban megtervezel, felépítesz és felfejeztesz egy kisvárost óriási megapolisszá. Használj hatszögletű építési lapokat, hogy hozzáadj lakó-, közigazgatási és ipari területeket valamint különleges helyeket, amik hasznot hoznak és a közeli városok erőforrásainak előnyét nyújtják. A célod, hogy a városod terjeszkedjen és végül nagyobb népességed legyen mint bármelyik ellenfelednek.

A *Suburbia* egy lapkalehelyező játék, melyben minden játékos megpróbál felépíteni egy gazdasági motort és infrastruktúrát, és végül nyereséges és a lakosság növekedését bátorító hely legyen. Ahogy a városod nő, módosíthatod a bevételeket

és a hírnevedet. Ha a bevétel nő, több pénzed lesz jobb és értékesebb épületek építésére, mint pl. nemzetközi repülőtér vagy felhőkarcoló irodaház. Ahogy a hírneved nő, nagyobb és nagyobb lakosságod lesz (és a játék végén az győz, akinek a legnagyobb a lakossága).

A játék során a játékosok versengenek különböző egyedi célokért, amik további népességnövekedést okoznak - és az épületek minden játékban változatosak, így sosem lesz a játék ugyanolyan!



A *Subdivision*-ben fejlessz megtervezett közösséget egy jókora földterületen, ami kivonja magát a helyi kormányzat uralma alól. Használj hatszögletű lapokat, hogy átforgasd a parcellákat lakó-, luxus-, üzleti, közigazgatási és ipari zónákká, és hozz létre tavakat, parkokat, utakat, járdákat és iskolákat, hogy fejlessz *Subdivision*ont.

A *Subdivision* egy szimultán játszott lapkalehelyező játék, amiben minden játékos a saját közösségét építi, ahol a különböző területek harmóniában és hatékonyan működnek együtt. A húzások és a Parcellakocka-dobások segítségével a játékosok Zona lapokat adhatnak a saját *Subdivision*jükhöz, aktiválhatnak más

Zónákat és Fejlesztéseket generálhatnak. Ezek a Fejlesztések pénzt és pontot adnak, míg szép lassan annyi parcellát fednek be, amennyit csak lehet. A játék végén minden játékosnak lesz egy egyedi, testreszabott szomszédsága egymással kapcsolatban lévő területekkel, remélve, hogy megnyerik a pontozást a legjobb "Subdivision" birtoklásával.

Megrendelheted ezeket és más nagyszerű játékokat közvetlenül a www.bezier.com oldalon

A Castles of Mad King Ludwig szabályok a törvény által védeve

Copyright 2014 by Ted Alspach és a Bezier Games, Inc.

Minden jog fenntartva.

Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

beziergames
www.beziergames.com