

STONEMAIER GAMES ET BÉZIER GAMES PRÉSENTENT

# Between Two CASTLES of Mad King Ludwig

SECRETS & SOIRÉES

Une extension conçue par Ben Rosset & Matthew O'Malley  
Illustrée par Agnieszka Dąbrowiecka, Laura Bevon et Bartłomiej Kordowski

3 à 8 joueurs (avec variante 2 joueurs) · 45-60 minutes · À partir de 10ans

## MATÉRIEL

24 tuiles Salle de Loisir  
(salles standard)



48 jetons Type de Salle Standard



16 tuiles Salle de Bal  
(salles spéciales)



8 nouvelles cartes Bonus



21 nouvelles tuiles Salle Standard  
(3 de chaque type : Denrées, Vie, Utilitaire,  
Extérieur, Repos, Corridor et Sous-Sol)



1 marqueur Château  
(Château Wartburg)



16 tuiles Salle Secrète



8 nouvelles aides de jeu  
(1 par joueur)



1 nouvelle tuile Salle du Trône  
(considérée comme une salle spéciale)



1 nouveau bloc de score



2 tuiles promotionnelles





**1 Insert Game Trayz** — avec 7 compartiments à tuiles, à placer au-dessus de l'insert jaune du jeu de base.

- A. Les 2 compartiments de gauche contiennent 9 tuiles chacun, avec un emplacement pour un marqueur Château entre eux.
- B. Les 2 compartiments de droite contiennent 8 tuiles Salle de Bal chacun.
- C. Les 3 compartiments du milieu contiennent 13 tuiles chacun (comme les 3 compartiments en-dessous des salles du trône de l'insert rouge).
- D. Les 3 compartiments cylindriques du milieu contiennent les jetons Type de Salle.

Il a plus de tuiles dans cette extension que de place dans cet insert. Toutes les tuiles Salle Standard étant mélangées en début de partie, les quelques tuiles en surplus trouvent leur place dans les compartiments de l'insert rouge sous les salles du trône.

*Pour une partie en solitaire, consultez le livret de règles de l'Automa.*

### COMMENT INTÉGRER L'EXTENSION AU JEU DE BASE ?

1. Mélangez les tuiles Salle de loisir, les tuiles Salle Secrète et les nouvelles tuiles Salle Standard avec les tuiles Salle Standard du jeu de base.
2. Mélangez les nouvelles cartes Bonus avec celles du jeu de base.
3. Mélangez la nouvelle tuile Salle du Trône avec celles du jeu de base.

Les jetons Type de Salle sont utilisés avec les nouvelles tuiles Salle Secrète.

### MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE AVEC CETTE EXTENSION

1. Mélangez les tuiles Salle de Bal et placez-les en pile face cachée à côté de l'insert jaune.
2. Donnez une nouvelle aide de jeu à chaque joueur
3. Utilisez le nouveau bloc de score en fin de partie.

*Mad King's Stewart est une application disponible sur iOS, créée par un fan pour vous aider lors du décompte final.*



## SALLES DE LOISIR

DOIVENT ÊTRE PLACÉES AU NIVEAU DE LA SALLE DU TRÔNE OU AU-DESSUS

### Décompte

Chaque Salle de Loisir rapporte 1 point par tuile adjacente orthogonalement. Toutefois, les Salles de Loisir ne rapportent que 1 point, quel que soit le nombre de tuiles adjacentes, si un type spécifique de salles est présent autour d'elles.

Dans l'exemple ci-dessous, l'Atelier de Peinture rapporte 2 points pour les 2 tuiles adjacentes orthogonalement, mais la Salle de Chant ne rapporte que 1 point à cause de la salle de repos présente à proximité.

Une Salle de Loisir rapporte un maximum de 4 points.



*La Salle de Trompette ne servira pas souvent si quelqu'un essaie de dormir à côté.*

### Bonus

Lorsque vous placez votre 3e Salle de Loisir, piochez immédiatement 3 tuiles Salle de Bal. Choisissez-en une et placez-la immédiatement dans votre château. Défaussez les 2 autres.

Les Salles de Bal sont un type de Salles Spéciales et doivent être placées au niveau de la Salle du Trône ou au-dessus. Chaque Salle de Bal indique un type spécifique de salles et rapporte 1 point pour chaque salle de ce type dans les châteaux adjacents.

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

S'il y a moins de 3 tuiles Salle de Bal à piocher, mélangez ce qui reste de la pioche avec les tuiles Salle de Bal précédemment défaussées avant de piocher.

**Note :** À *Between Two Castles*, lorsque vous placez la 5e tuile d'un même type de Salles Standard dans votre château, vous pouvez placer une salle spéciale. Vous pouvez placer une Salle de Bal de cette manière, en suivant les règles ci-dessus (piochez-en 3, gardez-en 1).



*"Nous allons organiser un grand bal et inviter les châteaux voisins à participer."*



## SALLES SECRÈTES

PEUVENT ÊTRE PLACÉES N'IMPORTE OÙ DANS LE CHÂTEAU

### Décompte

Chaque Salle Secrète copie la Salle Standard adjacente (non spéciale) dans la direction de sa flèche. Elle copie le type de cette salle, sa décoration murale (tenture dans le jeu de base), et son décompte, mais pas ses conditions de placement.

Dès que possible, placez un jeton Type de Salle sur chaque Salle Secrète afin de bien les repérer pour les décomptes des autres salles du château et les bonus de 3e et de 5e salle d'un même type. Si les jetons Type de Salle d'un type particulier sont épuisés, vous pouvez toujours copier ce type de salle, mais sans placer de jeton.

*Exemple : Il y a 2 Salles de Séjour dans le château. Une Salle Secrète est placée et copie l'une d'elles. Il y a donc maintenant 3 Salles de Séjour, ce qui déclenche le bonus. Si une autre Salle de Séjour est placée, il y en aurait 4, le bonus pour la 3e salle du même type n'est pas réattribué.*



Que pourrions-nous  
cacher derrière ce  
mur ?

### Bonus

Il n'y a pas de bonus de 3<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> salle du même type spécifique aux Salles Secrètes, car elles sont considérées comme étant du type des salles qu'elles copient.

**IMPORTANT :** Une Salle Secrète ne peut pas copier une salle spéciale.

**IMPORTANT :** Une Salle Secrète peut être placée n'importe où dans le château. Ainsi, une Salle Secrète qui copie une Salle de Séjour peut être placée au sous-sol, bien qu'une Salle de Séjour ne puisse pas y être placée. Vous pouvez placer une salle au-dessus d'une Salle Secrète qui copie une Salle Extérieure (la Salle Secrète ne copie pas la bordure bleue). Les Salles Secrètes ne suivent pas les règles de placement spécifiques des salles qu'elles copient mais doivent tout de même respecter les autres règles de placement (elles doivent être adjacentes à au moins une autre salle, ne peuvent pas être placées au-dessus d'une Salle Extérieure, etc.).

### PRÉCISIONS :

- Une Salle Secrète peut être placée sans pointer vers aucune autre salle. Si, plus tard, une Salle Standard est placée dans la direction indiquée par la flèche, la Salle Secrète copie immédiatement cette salle.
- Une Salle Secrète copie la salle qui lui est directement adjacente, sans sauter d'éventuel espace vide.
- Plusieurs Salles Secrètes peuvent copier la même Salle Standard.
- Si une Salle Secrète pointe vers une Salle Secrète qui copie elle-même une Salle Standard, les deux Salles Secrètes copient cette même Salle Standard.
- Les Salles Secrètes ne rapportent aucun point en fin de partie si elles pointent vers une Salle Spéciale, vers aucune autre salle ou si deux Salles Secrètes pointent l'une vers l'autre.



Dans cet exemple, de haut en bas et de gauche à droite :

- Le Jeu du Fer à Cheval rapporte 3 points pour les 3 Salles de Loisir présentes (l'Atelier de Peinture, la Salle de Chant et Derrière la Bibliothèque).
- La Salle des Tentes rapporte seulement 1 point, car il n'y a que 5 autres types de Salles Standard (Extérieure, Utilitaire, Corridor, Loisir et Vie).
- La Réserve de Balles rapporte 2 points pour les 2 Salles de Loisir connectées (la Salle de Chant et Derrière la Bibliothèque).
- Le Petit Couloir rapporte 2 points pour les 2 miroirs dans les salles qui l'entourent (la Salle de Chant et Derrière la Bibliothèque).
- L'Atelier de Peinture rapporte 2 points pour les 2 salles adjacentes car il n'y a pas de Salle Utilitaire autour de lui.
- Le Boudoir rapporte 2 points pour les 2 Salles de Loisir autour de lui (l'Atelier de Peinture et la Salle de Chant).
- La Salle de Chant rapporte seulement 1 point, bien qu'elle soit adjacente à 3 autres tuiles, car il y a une Salle de Repos autour d'elle.
- La Salle Secrète Derrière la Bibliothèque rapporte 3 points puisqu'elle copie la Salle de Chant, qu'elle est adjacente à 3 autres tuiles et qu'il n'y a pas de Salle de Repos autour d'elle. Il s'agit de la 3e Salle de Loisir du château, rapportant ainsi une Salle de Bal bonus.
- La Salle de Bal rapporte 1 point pour chaque Salle de Loisir dans les châteaux de droite et de gauche (non illustrés).

**IMPORTANT :** Lorsque vous obtenez le bonus pour la 3e Salle de Denrées, vous pouvez piocher vos 5 tuiles de n'importe quel compartiment de tuiles Salle standard (les 2 compartiments sous les salles du trône de l'insert rouge, les 3 compartiments au milieu du nouvel insert ou les compartiments de pioche des châteaux non joués).

Les Salles de Repos rapportent 4 points si votre château contient au moins 6 des 7 autres types de Salles Standards du jeu parmi lesquels : Loisir, Corridor, Sous-sol, Dentrées, Vie, Extérieur et Utilitaire (Repos et Secret exclus).

**IMPORTANT** : les Salles Spéciales, les Salles Secrètes et les Salles de Repos ne comptent pas parmi les 6 autres types de salles nécessaires pour qu'une Salle de Repos rapporte des points.

## NOUVELLES CARTES BONUS



3 points par série complète de 4 décorations murales différentes dans votre château



1 point par décoration murale – Miroir dans votre château



1 point par décoration murale – Épées dans votre château



1 point par décoration murale – Tableau dans votre château



1 point par décoration murale – Torche dans votre château



2 points par Salle de Loisir dans votre château



1 point pour chaque Salle Spéciale dans les châteaux voisins



2 points par Salle Secrète dans votre château

# LES EXIGENCES DU ROI FOU

## VARIANTE DU CHÂTEAU PERSONNEL POUR 2 À 8 JOUEURS

Avec cette variante, vous ne construisez qu'un seul château pour vous. Vous ne coopérez pas avec vos voisins.

Placez un marqueur Château et une tuile Salle du Trône devant chaque joueur. Le reste de la mise en place est inchangé.

Commencez chaque manche avec 9 tuiles et choisissez-en 2 à chaque tour, comme d'habitude.

### MANCHE 1

Lors de chaque tour de cette manche, à l'étape 1 - Choisir, choisissez une tuile que vous gardez face cachée devant vous puis choisissez une autre tuile que vous placez face cachée devant votre voisin de gauche : il s'agit de l'Exigence de Ludwig.

Lors de l'étape 2 - Révéler, révélez vos 2 tuiles : celle que vous avez choisie et celle choisie pour vous par votre voisin de droite au titre de l'Exigence de Ludwig. Placez-les dans votre château dans l'ordre que vous souhaitez et gagnez les éventuels bonus correspondants.

Les autres règles sont inchangées et les joueurs passent les tuiles restantes à leur voisin de gauche.

### MANCHE 2

La manche 2 se déroule de manière similaire à la manche 1, la seule différence étant que vous choisissez l'Exigence de Ludwig pour votre voisin de droite et passez les tuiles restantes à droite.

### DÉCOMPTE FINAL

En fin de partie, vous ne décomptez que le château présent devant vous. Le joueur qui obtient le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, les ex-aequo comparent le nombre de tuiles spéciales dans leur château, celui qui en a le plus l'emporte. Si l'égalité persiste, les ex-aequo partagent la victoire.

### VARIANTE POUR 2 JOUEURS

- Il n'y a que 2 châteaux dans cette variante (le vôtre et celui de votre adversaire) et non 3 comme dans la variante 2 joueurs du jeu de base.
- Les Salles de Bal et la carte Bonus « 1 point pour chaque Salle Spéciale dans les châteaux voisins » rapportent 1 point pour chaque tuile correspondante dans votre château et dans le château de votre adversaire.

*Remerciements particuliers à Julia Ziobro qui a inspiré certaines idées de cette variante.*

*Ludwig voulait  
créer son château en  
suivant son propre  
instinct.*

STONEMAIER GAMES ET BÉZIER GAMES PRÉSENTENT

# Between Two CASTLES

of Mad King Ludwig

Modes de jeu solitaire

Conçus par Morten Monrad Pedersen

Avec Ben L. Montgomery, Karel Titeca et Lines J. Hutter

## INTRODUCTION

Ce double livret de règles présente des variantes pour jouer en solo à Between Two Castles of Mad King Ludwig, des adversaires virtuelles remplaçant les joueurs humains suivant des règles simples.

Les règles ne s'appliquant que si vous intégrez le matériel de l'extension sont indiquées par cette couleur.

Ce livret de règles est découpé en deux parties, une pour chaque variante : celle par défaut avec « l'Automa » et la

variante alternative appelée « Variante Introvertie ».

Avec la variante Automa, vous jouez comme une partie à 3 joueurs, l'Automa simulant vos 2 adversaires. Dans la variante Introvertie, vous construisez votre propre château et combattez une seule adversaire artificielle qui construit le sien. Cette variante se rapproche du puzzle, elle est plus simple, plus rapide et vous offre plus de contrôle sur votre adversaire.

*Note de l'auteur : L'univers de Between Two Castles est situé en Allemagne, les noms utilisés dans ce mode de jeu sont inspirés de l'Allemand et il peut être utile de savoir que links et rechts sont les mots allemands pour gauche et droite.*

## RÈGLES D'OR

En lisant et en appliquant les règles de ce livret, gardez toujours à l'esprit ces 2 Règles d'Or :

1. Toute règle non contredite dans ce livret est toujours applicable.
2. Vos adversaires virtuelles sont considérées comme des joueuses.

## MATÉRIEL

24 cartes Automa



4 cartes Types de Salles



1 carte Ordre du tour de l'Automa



3 aides de jeu spécifiques



*Note de l'auteur : Vos deux adversaires artificielles sont des Automa, une forme de vie cartonnée, conçue à partir de quelques principes spécifiques. Cette espèce est apparue dans le jeu Viticulture, situé en Italie, et son nom vient du mot italien signifiant automate.*

*On pourrait facilement imaginer que votre adversaire virtuelle dans la variante Introvertie est également une Automa, mais son fonctionnement ne respecte pas certaines règles établies propres au fonctionnement d'un Automa, nous avons donc appelé cette espèce Fauxtoma.*



# BETWEEN TWO CASTLES AUTOMA

## INTRODUCTION

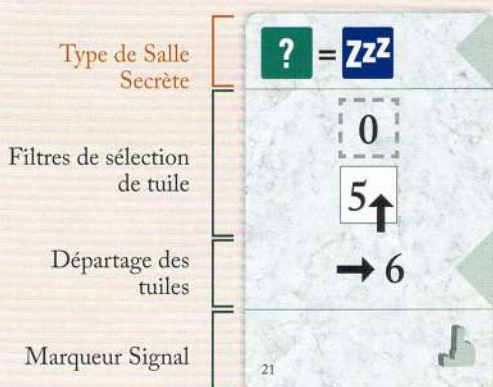
Dans ce mode de jeu, vous jouez contre 2 adversaires virtuelles (Automas), Roberta von Links et Roberta von Rechts, et non contre des joueurs humains.

Vous partagez le château Linkenstein avec Roberta von Links et le château Rechtsburg avec Roberta von Rechts. Les deux Roberta partagent Roburg.

## STRUCTURE DES CARTES AUTOMA

Les cartes Automa sont divisées en 4 sections, détaillées plus tard.

Le numéro ID de la carte, indiqué au bas de celle-ci, n'a pas d'impact en cours de partie, tout comme les triangles gris (qui sont des indications pour la variante Introvertie).



## MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place habituelle pour une partie à 3 joueurs puis :

- Mélangez les cartes Automa pour créer la **pioche Automa**, face cachée.
- Placez les châteaux bleu et gris à portée de main. Ce sont les **marqueurs Signal**.
- Placez les 4 cartes Types de Salles comme indiqué page suivante, pour créer la base de Roburg. Espacez-les un peu.
- Identifiez le type de salles le plus à gauche parmi les deux que la Salle du Trône de Roburg « veut » près d'elle. Retrouvez le même symbole sur les cartes Type de Salles et placez le marqueur Château vert juste en-dessous.
- Faites la même chose avec le type de salles de droite sur la Salle du Trône et le marqueur Château jaune.
- Ces marqueurs Château indiquent les types de salles **favoris** de Roburg. Il n'y a pas de différence particulière entre les deux, ils ne changent pas pendant la partie.
- Retirez la Salle du Trône de Roburg du jeu.
- Choisissez un niveau de difficulté (expliqué à la dernière page de cette partie du livret - p8). Le niveau 3 (normal) ou moins est conseillé pour une première partie.
- Si vous choisissez le niveau 4/5/6/7, placez 1/2/3/4 tuiles Salle Standard piochées au hasard et placez-les face visible à Roburg en suivant les règles de placement décrites page 5 « Une Automa prend une tuile et la place à Roburg ». **Si vous piochez une Salle Secrète, défaussez-la et piochez une autre tuile.**
- Placez la carte Ordre du tour de l'Automa, face « Manche 1 » visible.
- Placez le marqueur Château rouge à côté de cette carte.



Exemple de mise en place de la variante Automa :

## ROBURG

Gardez de la place pour 8 colonnes de 5 tuiles



## LINKENSTEIN

Gardez de la place pour 9 colonnes de 8 tuiles. La taille effective du château est très variable mais il a souvent une forme de « + ».



Pioche Automa et défausse



## RECHTSBURG

Gardez de la place pour 9 colonnes de 8 tuiles. La taille effective du château est très variable mais il a souvent une forme de « + ».

Marqueurs Signal



Gardez de la place pour 1 rangée de 9 tuiles

## ROBURG

Roburg est composé de 8 colonnes, une pour chaque type de tuiles, hors Salles Secrètes. Chaque colonne contient rarement plus de 5 tuiles.

Les Salles Secrètes sont placées directement dans les colonnes des autres types de salles et sont immédiatement considérées, à tout point de vue, comme étant du type de la colonne où elles se trouvent.

### MANCHES DE JEU

Chaque manche se déroule selon les étapes suivantes :

1. Au lieu de distribuer 9 tuiles à chaque joueur, formez 3 piles de 9 tuiles face cachée. Mettez-en deux de côté, révélez la troisième et alignez ses tuiles devant vous. Il s'agit de la **main partagée**.
2. À tour de rôle, Les Automas et vous prenez 2 tuiles de cette main, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule tuile, qui est défaussée.

*Note de l'auteur : Contrairement à une partie multijoueur où les mains de tuiles sont jouées simultanément, chacune par un joueur, ici elles sont communes et jouées l'une après l'autre.*

3. Placez le château rouge (marqueur Ordre du tour) sur la carte Ordre du tour, sur le symbole du premier joueur de cette manche.
  - a. 1e manche : Roberta von Links.
  - b. 2e manche : Roberta von Rechts.
4. Chacun des trois joueurs joue à tour de rôle, dans le sens indiqué par la carte Ordre du tour. Le marqueur Ordre du tour est déplacé au fur et à mesure pour indiquer le joueur dont c'est le tour.
5. À tout moment, si la main partagée ne contient plus qu'une tuile :

- a. Défaussez cette tuile.
- b. Si vous avez joué moins de 3 mains partagées, prenez l'une des piles préparées en début de manche, révélez-la et alignez ses tuiles pour former une nouvelle main partagée.
- c. Si vous avez joué 3 mains partagées, la manche s'arrête. À la fin de la manche 1, retournez la carte Ordre du tour face « Manche 2 » visible et retournez à l'étape 1. À la fin de la manche 2, la partie s'arrête, procédez au décompte final.



QUI DOIT JOUER ?  
MANCHE 1

MAIN	TUILES RESTANTES AU DÉBUT	JOUEUR ACTIF
1	9	von Links
	7	von Rechts
	5	Vous
	3	von Links
2	9	von Rechts
	7	Vous
	5	von Links
	3	von Rechts
3	9	Vous
	7	von Links
	5	von Rechts
	3	Vous

*Note de l'auteur : L'une des aides de jeu peut vous aider à retrouver facilement le joueur dont c'est le tour au cas où vous auriez oublié de déplacer le marqueur Ordre du tour.*

## TOUR D'UNE AUTOMA

Le tour d'une Automa se déroule selon les étapes suivantes :

1. Placez les marqueurs Signal au-dessus de 2 tuiles de votre choix de la main partagée.

*Note de l'auteur : placez ces marqueurs de sorte à indiquer à votre « partenaire » quelles tuiles vous souhaiteriez voir placées dans votre château commun.*

2. Piochez une carte Automa et placez-la face visible sur la défausse.
3. Appliquez la procédure « Une Automa prend une tuile et la place à Roburg » ci-dessous.
4. Appliquez la procédure « Une Automa prend une tuile et la place à Linkenstein/Rechtsburg », page 7.

### UNE AUTOMA PREND UNE TUILE ET LA PLACE À ROBURG

Toute Salle Secrète éventuellement présente dans la main partagée est considérée comme étant du type indiqué en haut de la carte Automa actuelle. Ce type change à chaque tour, lorsqu'une nouvelle carte Automa est révélée.

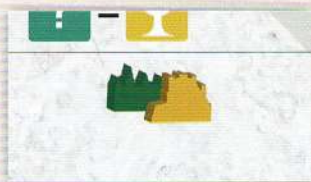


Lorsqu'une Automa doit placer une tuile à Roburg, sélectionnez une tuile de la main partagée en appliquant les éventuels filtres et le départage indiqués par la carte Automa de la manière suivante :

1. Initialement, seules les tuiles des types présents en moins de 5 exemplaires (ou absents) à Roburg sont considérées comme des choix valides.

Exception : Si Roburg a déjà 5 tuiles ou plus de chaque type présent dans la main partagée, toutes les tuiles sont considérées valides.

2. Regardez la première icône Filtre en haut de la carte Automa. S'il n'y a pas d'icône Filtre, passez directement à l'étape 6.
3. Suivez les instructions correspondant à cette icône (voir page suivante). Les tuiles qu'elle désigne restent des choix valides (les autres ne le sont plus).

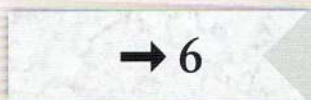


*Note de l'auteur : Vous pouvez décaler les tuiles invalides vers le bas afin de mieux les distinguer.*

4. Si le filtre ne laisse aucune tuile valide, il n'est pas appliqué.
5. S'il y a un 2e filtre indiqué sur la carte, appliquez-le aux tuiles encore valides en reprenant les étapes 3 et 4 ci-dessus.
6. S'il ne reste plus qu'une seule tuile valide, l'Automa la prend.



S'il reste plusieurs tuiles, appliquez le départage indiqué sur la carte Automa pour désigner la tuile sélectionnée (voir « Départage des tuiles », page suivante).



## FILTRES



**Types Favoris :** seules les tuiles des 2 types de salles favoris de Roburg (désignés par les marqueurs Château vert et jaune) restent valides.



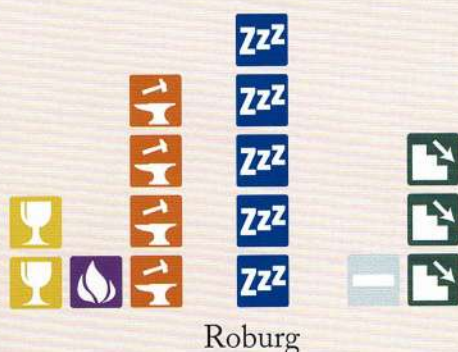
**Le plus de (jusqu'à 5) :** Parmi les types de tuiles présents en moins de 5 exemplaires à Roburg, le ou les types de tuiles les plus représentés restent valides.

Note : l'Automa cherche à avoir 5 tuiles de chaque type, les tuiles d'un type déjà présent en 5 exemplaires à Roburg ne sont donc pas valides.



**Non possédé :** seuls les types de tuiles non présents à Roburg restent valides.

*Exemple : Roburg et la main partagée sont représentés ci-dessous. Vous tirez la carte Automa illustrée en bas à gauche.*



Roburg

*Note de l'auteur : ça peut sembler bizarre mais enchaîner les filtres « Non possédé » puis « Le plus de » peut produire un résultat, comme l'illustre cet exemple.*

*Initialement, toutes les tuiles sont valides en dehors de la tuile Salle de Repos car il y a déjà 5 salles de ce type à Roburg.*

*Les Salles Utilitaires, les Salles de Loisir, et les Corridors auraient également été valides s'il y en avait eu dans la main partagée.*

*Le premier filtre est « Non possédé » mais Roburg possède déjà des tuiles de tous les types présents dans la main partagée. Ce filtre n'est donc pas appliqué.*

*Le second filtre est « Le plus de ». Parmi les tuiles valides de la main partagée, les Sous-sols sont le type de tuiles le plus représenté à Roburg. Seules les 2 tuiles de Sous-sol restent donc valides.*

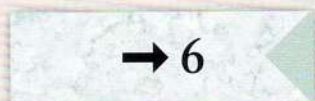
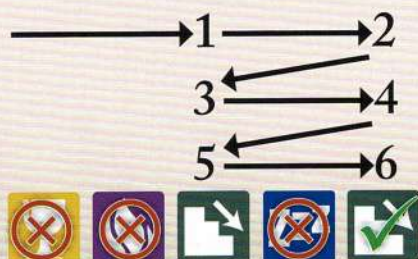


Main partagée

## DÉPARTAGE DES TUILES

Le départage indiqué sur la carte Automa comprend une flèche et un chiffre. Dans le sens de la flèche (de gauche à droite), en commençant au début de la rangée de tuiles qui forme la main partagée, comptez autant de tuiles (uniquement les valides !) que le chiffre indiqué. La tuile sur laquelle vous tombez est la tuile sélectionnée. Si vous arrivez au bout de la rangée, continuez de compter en reprenant depuis le début de la rangée.

*En reprenant l'exemple ci-dessus, il reste plus d'une tuile valide après l'application des filtres, il faut donc utiliser le départage pour sélectionner la tuile (celle de droite) :*

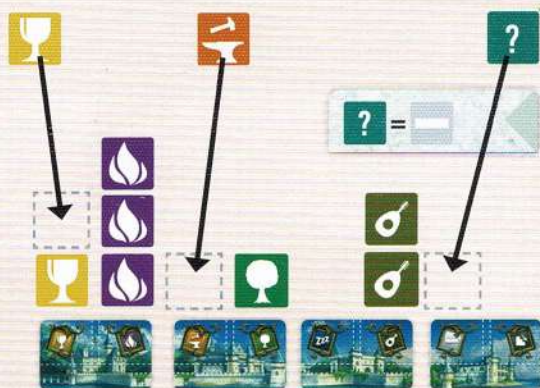


## PLACEMENT DE LA TUILE À ROBURG

L'Automa place ensuite sa tuile à Roburg, en haut de la colonne correspondant au type de la tuile sélectionnée, au-dessus des cartes Types de Salles.

Les tuiles placées à Roburg ne déclenchent aucun bonus.

*Exemple : L'illustration de droite indique à quels endroits, différents types de salles seraient ajoutés à Roburg si une tuile correspondante était sélectionnée. Une Salle Secrète serait placée dans la colonne Corridor à cause de l'icône présente en haut de la carte Automa.*



## UNE AUTOMA PREND UNE TUILE ET LA PLACE À LINKENSTEIN/RECHTSBURG

Après avoir placé une tuile à Roburg, une Automa place une tuile dans le château qu'elle partage avec vous selon les étapes suivantes :

1. Elle choisit la tuile que vous avez indiquée avec le marqueur Signal présent en bas de la carte Automa.
2. Si cette tuile a été placée à Roburg, elle choisit la tuile indiquée par l'autre marqueur Signal.



Vous placez ensuite cette tuile dans le château correspondant, à l'emplacement de votre choix, selon les règles de placement habituelles. **Vous ne prenez pas de tuile pour votre château, ce n'est pas votre tour !**

## VOTRE TOUR

Lors de votre tour, vous prenez 2 tuiles de la main partagée et en placez une à Linkenstein et l'autre à Rechtsburg, dans l'ordre que vous voulez.

**Les Automa ne prennent pas de tuile lors de votre tour !**

*Note de l'auteur : Pour éviter d'oublier dans quel château vous devez placer votre deuxième tuile, essayez de sélectionner vos deux tuiles avant de les placer.*

## DÉCOMPTE FINAL

Linkenstein et Rechtsburg sont décomptés comme lors d'une partie multijoueur mais Roburg est décompté différemment. Ajoutez :

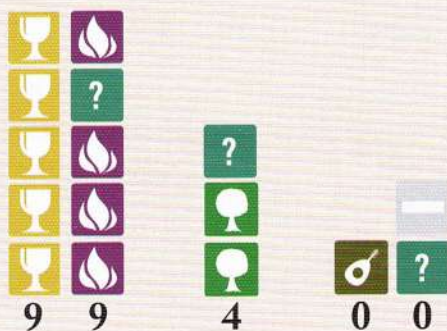
- Le score de base correspondant au niveau de difficulté que vous avez choisi (voir Niveaux de Difficulté en bas de page).
- Des points en fonction du nombre de tuiles présentes dans chaque colonne :
  - 4 points pour chaque colonne contenant 3 ou 4 tuiles.
  - 9 points pour chaque colonne contenant 5 tuiles ou plus.
- Des points en fonction du nombre de colonnes différentes contenant des tuiles :
  - 10 points si 7 colonnes contiennent des tuiles (y compris avec l'extension.)
  - 13 points si 8 colonnes contiennent des tuiles.

Exemple de décompte de Roburg :

Que vous jouiez avec l'extension ou non, considérez que les tuiles ? sont du type correspondant à la colonne dans laquelle elles se trouvent.

Le score de base pour le niveau 3 de difficulté est de 30 points. Ajoutez ensuite les points suivants :

$9 \times 2 = 18$  points pour les 2 types de tuiles présents en 5 exemplaires chacun (Denrées et Vie) et  $1 \times 4 = 4$  points pour le type de tuiles présent en 3 exemplaires (Extérieur).



Les Corridors, Salles de Loisir et tous les autres types de salles ne rapportent aucun point car ils sont présents en moins de 3 exemplaires chacun.

Le bonus pour 7 ou 8 colonnes contenant des tuiles n'est pas décompté car il n'y a que 5 colonnes contenant des tuiles.

Le total de Roburg est donc de  $30 + 18 + 4 = 52$  points.

Note : Il n'y a jamais de Salle Spéciale à Roburg. Ainsi, si vous atteignez le deuxième départage d'égalité, vous l'emportez automatiquement.

Rappel : le premier départage d'égalité consiste à comparer les valeurs des châteaux valant le plus de points de chaque ex-aequo. Le plus élevé l'emporte.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté définit le score de base de Roburg et, aux niveaux les plus élevés, le nombre de tuiles ajoutées à Roburg lors de la mise en place, avant même le début de la partie.

NIV.	TITRE	SCORE DE BASE	TUILES AJOUT.
1	La Forteresse de l'Inaptitude	22	0
2	Le Fort de la Non-Réussite	27	0
3	<b>Le Château de l'Adéquation (normal)</b>	<b>32</b>	<b>0</b>
4	Le Château à la Splendeur Mesurée	34	1
5	Le Château de l'Opulence	36	2
6	Le Glorieux Palace à la Magnifique Resplendissance	38	3
7	Le Palace Tellement Superbe qu'on manque d'Adverbes et de Superlatifs	40	4

# VARIANTE INTROVERTIE

Dans cette variante, vous affrontez la joueuse virtuelle Roberta von Roburg en construisant, contrairement au jeu de base, chacun votre château personnel. Celui de Roberta s'appelle le Roburg. Assurez-vous d'avoir bien lu les sections « Règles d'Or » et « Matériel », page 1, avant de lire la suite.

*Note de l'auteur : La variante Introvertie est bien différente d'une partie à plusieurs joueurs. Vous construisez votre propre château et combattez une seule adversaire artificielle qui construit également son propre château. Cette variante se rapproche du puzzle, simple, rapide, avec plus de contrôle sur votre adversaire.*

*Cette variante n'est pas conçue pour reproduire les sensations d'une partie multijoueur ou celles des Exigences du Roi Fou présentée dans l'autre livret de règles de cette extension.*

## MISE EN PLACE

Ne suivez pas la mise en place habituelle, faites ceci à la place :

1. Mélangez les cartes Automa pour créer la **pioche de Roberta**, face cachée.
2. Créez 8 piles de 5 tuiles Salle Standard aléatoires, face cachée.
3. Placez les 4 cartes Types de Salles comme indiqué ci-dessous, pour créer la base de Roburg. Espacez-les un peu.
4. Placez une salle du trône aléatoire devant vous.
5. Choisissez un niveau de difficulté (expliqué à la dernière page de ce livret). Le niveau 3 (normal) ou moins est conseillé pour une première partie.
6. Si vous choisissez le niveau 4/5/6/7, placez 1/2/3/4 tuiles Salle Standard piochées au hasard et placez-les face visible à Roburg en suivant les règles de placement décrites page 11 sous « Roberta place une tuile à Roburg ». **Si vous piochez une Salle Secrète, défaissez-la et piochez une autre tuile.**
7. Placez le marqueur Château gris à portée de main. Il servira de **marqueur Signal**.
8. **Retirez du jeu la carte Bonus qui rapporte 1 point pour chaque Salle Spéciale dans les châteaux voisins.**



## ROBURG



Pioche de Roberta et défaissez



Marqueur Signal



Votre château



## STRUCTURE DES CARTES AUTOMA

Les cartes Automa comportent 5 lignes. Seules les 2 lignes marquées d'un triangle gris sont utilisées avec la variante Introvertie.

Le numéro ID de la carte, indiqué au bas de celle-ci, n'a pas d'impact en cours de partie.

Type de Salle  
Secrète



Départage des  
tuiles

## ROBURG

Roburg est composé de 8 colonnes, une pour chaque type de tuiles, hors Salles Secrètes. Chaque colonne contient rarement plus de 5 tuiles.

Les Salles Secrètes sont placées dans la colonne indiquée par la carte Automa et sont immédiatement considérées comme étant du type correspondant.

## MAINS DE TUILES

Les 8 piles de 5 tuiles sont les 8 mains que vous allez jouer, l'une après l'autre, en alternance avec Roberta, selon le déroulement suivant :

1. Prenez l'une des piles de 5 tuiles, révélez-la et alignez ses tuiles devant vous. Il s'agit de la main partagée.
2. Tour 1 : Roberta et vous prenez chacun une tuile.
3. Tour 2 : Roberta et vous prenez chacun une tuile.
4. Défaussez la tuile restante.
5. Répétez les étapes 1 à 4 avec les autres piles de tuiles.
6. Lorsque vous avez joué toutes les piles, la partie s'arrête. Décomptez les châteaux.

## ROBERTA ET VOUS PRENEZ CHACUN UNE TUILE

### VOUS MARQUEZ UNE TUILE

Au début de chaque tour, vous devez placer le **marqueur Signal** au-dessus d'une tuile de la main partagée. Vous pourrez peut-être la prendre plus tard.

### ROBERTA CHOISIT UNE TUILE

Piochez ensuite la première carte de la pioche de Roberta et placez-la face visible sur la défausse.

Toute Salle Secrète présente dans la main partagée est considérée comme étant du type indiqué en haut de la carte Automa de la manche.

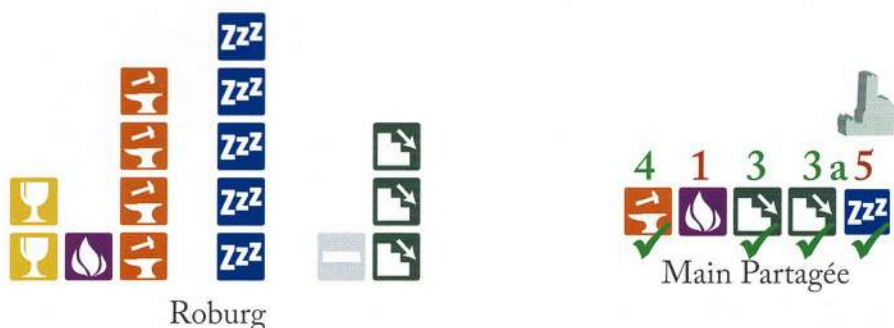
Déterminez les choix de **tuiles valides** pour Roberta :

1. Initialement, si aucun type de tuiles de la main partagée n'est présent en 2 à 4 exemplaires à Roburg, toutes les tuiles sont considérées valides.
2. Dans le cas contraire, seules les tuiles des types présents en 2 à 4 exemplaires à Roburg + **la tuile que vous avez marquée** sont valides.
3. S'il n'y a qu'une seule tuile valide, Roberta la prend. Passez les étapes suivantes.
4. Sinon, appliquez le départage indiqué sur la carte Automa (chiffre avec une flèche)
5. Dans le sens de la flèche (de gauche à droite), en commençant au début de la rangée de tuiles qui forme la main partagée, comptez autant de tuiles (uniquement les valides !) que le chiffre indiqué. Si vous arrivez au bout de la rangée, continuez de compter en reprenant depuis le début de la rangée.
6. La tuile sur laquelle vous finissez est la tuile sélectionnée par Roberta.

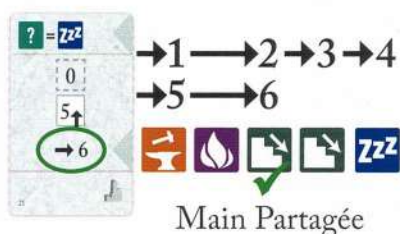


Exemple : Roburg et la main partagée sont représentés ci-dessous.

Les chiffres au-dessus des tuiles de la main partagée indiquent combien de tuiles du même type sont présentes à Roburg. Les types de tuiles présents en 2 à 4 exemplaires sont valides. La salle de repos est également valide, puisque vous l'avez marquée (sinon elle ne l'aurait pas été puisqu'il y a déjà 5 tuiles de ce type à Roburg).



Puisqu'il y a plusieurs tuiles valides, appliquez le départage des tuiles en comptant les tuiles valides jusqu'à la valeur indiquée. La tuile sélectionnée est donc la première Salle Sous-sol, placez-la à Roburg.

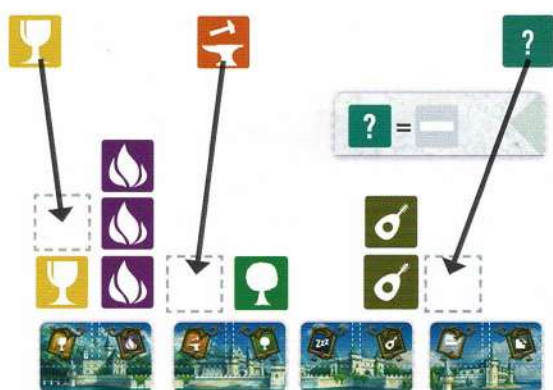


## ROBERTA PLACE UNE TUILE À ROBURG

Roberta place ensuite sa tuile à Roburg, en haut de la colonne correspondant au type de la tuile sélectionnée, au-dessus des cartes Types de Salles.

Les tuiles placées à Roburg ne déclenchent **aucun** bonus.

Exemple : L'illustration ci-dessous indique à quels endroits, différents types de salles seraient ajoutés à Roburg si une tuile correspondante était sélectionnée. Une Salle Secrète serait placée dans la colonne Corridor à cause de l'icône présente en haut de la carte Automa.



## VOUS PRENEZ ET PLACEZ UNE TUILE DANS VOTRE CHÂTEAU

Si la tuile marquée est toujours disponible après le tour de Roberta, vous devez la prendre. Sinon, vous pouvez choisir n'importe quelle tuile de la main partagée. Placez votre tuile dans votre château.

# DÉCOMPTE

Les Salles de Bal rapportent 1 point pour chaque tuile correspondante dans votre château et à Roburg.

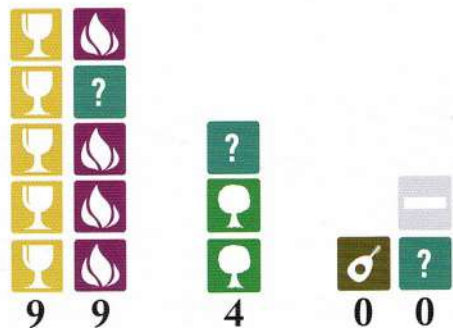
Votre château est décompté comme lors d'une partie multijoueur mais Roburg est décompté différemment. Ajoutez :

1. Le score de base correspondant au niveau de difficulté que vous avez choisi (voir Niveaux de Difficulté).
2. Des points en fonction du nombre de tuiles dans chaque colonne :
  - a. 4 points pour chaque colonne contenant 3 ou 4 tuiles.
  - b. 9 points pour chaque colonne contenant 5 tuiles ou plus.
3. Des points en fonction du nombre de colonnes contenant des tuiles :
  - a. 10 points si 7 colonnes contiennent des tuiles (y compris avec l'extension).
  - b. 13 points si 8 colonnes contiennent des tuiles.

Exemple de décompte de Roburg :

Que vous jouiez avec l'extension ou non, considérez que les tuiles ? sont du type correspondant à la colonne dans laquelle elles se trouvent.

Le score de base pour le niveau 3 de difficulté est de 37 points. Ajoutez ensuite les points suivants .



$9 \times 2 = 18$  points pour les 2 types de tuiles présents en 5 exemplaires chacun (Denrées et Vie) et  $1 \times 4 = 4$  points pour le type de tuiles présent en 3 exemplaires (Extérieur). Les Corridors, Salles de Loisir et tous les autres types de salles ne rapportent aucun point car ils sont présents en moins de 3 exemplaires chacun.

Le bonus pour 7 ou 8 colonnes contenant des tuiles n'est pas décompté car il n'y a que 5 colonnes contenant des tuiles.

Le total de Roburg est donc de  $37 + 18 + 4 = 59$  points.

Le joueur dont le château rapporte le plus de points est déclaré vainqueur ! Il n'y a pas de départage d'égalité, les ex-aequo restent donc... à égalité.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté définit le score de base de Roburg et, aux niveaux les plus élevés, le nombre de tuiles ajoutées à Roburg lors de la mise en place, avant même le début de la partie.

NIV.	TITRE	SCORE DE BASE	TUILES AJOUT.
1	La Forteresse de l'Inaptitude	27	0
2	Le Fort de la Non-Réussite	32	0
3	<b>Le Château de l'Adéquation (normal)</b>	<b>37</b>	<b>0</b>
4	Le Château à la Splendeur Mesurée	39	1
5	Le Château de l'Opulence	41	2
6	Le Glorieux Palace à la Magnifique Resplendissance	43	3
7	Le Palace Tellement Superbe qu'on manque d'Adverbes et de Superlatifs	45	4

