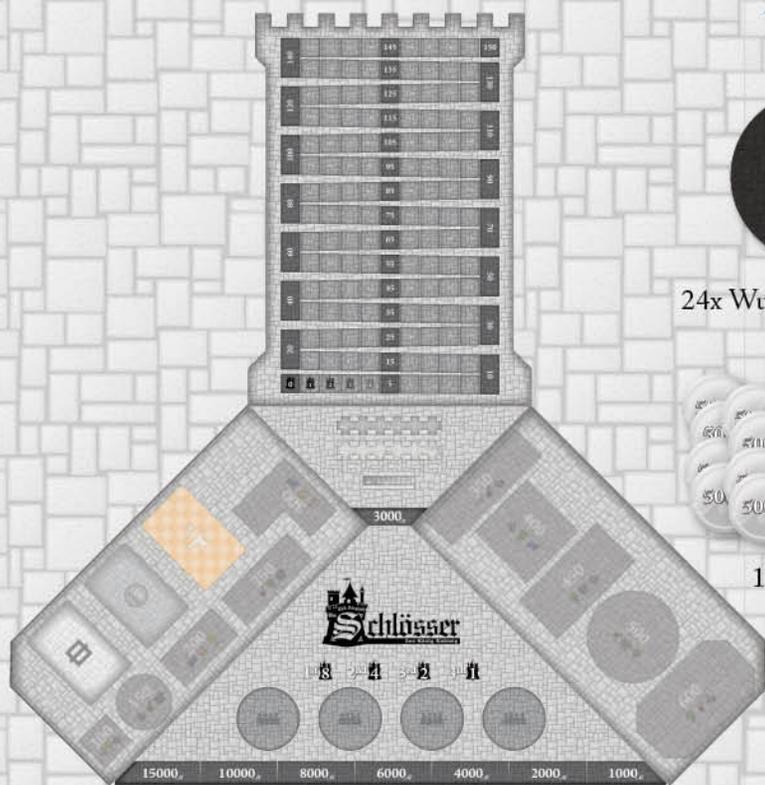


# Die Schlösser des König Ludwig

Ted Alspach

Die Schlösser des König Ludwig ist ein Legespiel, bei dem die Spieler versuchen entsprechend den Wünschen des Königs atemberaubende Schlösser zu erbauen. Die Spieler sind Bauunternehmer, die versuchen Räume zu den besten Konditionen zu erwerben, während sie ihre Dienste an andere Spieler verkaufen. Mit jedem Raum verdienen die Spieler Siegpunkte und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

## Spielmaterial



1x beidseitiger Unternehmensspielplan, 2x Raumspläne, 1x Verbindungsraumspläne, 1x Punkteturm



24x Wunsch des Königs



1x Baumeister Spielstein



6x Stiegenhaus



9x Gang/Kellergang (beidseitig)



12x 5.000 Mark



40x 1.000 Mark



6x 500 Raum



6x 600 Raum



50x Raumkarten



28x Bonuskarten



9x 150 Raum



9x 300 Raum



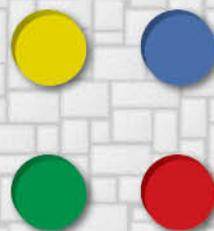
6x 400 Raum



4x Übersichtskarten



4x Eingangshalle



4x Zählsteine



9x 250 Raum



6x 350 Raum



6x 450 Raum



9x 100 Raum



9x 200 Raum





## Wertung der gebauten Räume

1. Spieler erhalten sofort die Punkte, die auf den Räumen links oben angegeben sind.
2. Danach kommen laut den Symbolen in der Mitte des Raumes weitere Punkte dazu oder weg.
3. Räume, die durch Türen mit dem neuen Raum verbunden sind, bringen unter Umständen weitere Punkte.
4. Manchmal gibt es beim Bau von Wohnzimmern für angrenzende Räume Minuspunkte.
5. Stimmt der neu gebaute Raum mit einem Symbol auf einem Kellerraum überein, gibt es zusätzliche Punkte.
6. Wird ein Raum (oder mehrere) fertiggestellt, erhält der Spieler sofort die entsprechenden Punkte für die Fertigstellung.

## Spielende

Das Spiel endet sofort nach der Runde in der der Raumkartenstapel aufgebraucht wurde. Gibt es mehr freie Felder als Raumkarten, zieht der Baumeister die vorhandenen Raumkarten und legt die entsprechenden Räume aus. Danach mischt er alle Raumkarten (auch die gerade gezogenen) zu einem neuen Stapel zusammen und zieht die noch fehlenden nach, so dass die letzte Runde mit der vollen Auswahl an Räumen starten kann.

Nach der letzten Runde werden die Punkte für die Wünsche des Königs (siehe Seite 5) verteilt. Jeder Spieler erhält 2 Punkte für jeden gebauten Raum einer Art, deren Stapel direkt am Raumspielplan aufgebraucht wurde. Beginnend mit dem Baumeister zeigen alle Spieler in Spielreihenfolge ihre Bonuskarten und erhalten die entsprechenden Punkte. Außerdem gibt es noch 1 Punkt pro 10.000 Mark. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem größten Schloss! Dazu werden die Raumgrößen rechts oben auf den Räumen addiert.

## Raumarten & Fertigstellung

Jede Raumart bringt eine andere Belohnung, wenn sie fertiggestellt wird. Um einen Raum fertig zu stellen, müssen alle Türen mit Türen angrenzender Räume übereinstimmen. Stellt ein Spieler 2 (oder mehr) Räume in einer Runde fertig, kann er sich die Reihenfolge, in der er die Belohnungen einsammelt, aussuchen. Ein Raum in dem eine Türe durch die Wand eines angrenzenden Raumes blockiert wird, kann nicht fertiggestellt werden.

### Wohnzimmer

In den Wohnzimmern kann sich der König entspannen und die simplen Freuden des Königtums genießen, zum Beispiel opulente Wandteppiche und goldene, blätterverzierte Möbel.

**Belohnung bei Fertigstellung:** Der Raum wird noch einmal komplett gewertet (sowohl die Punkte links oben als auch die Symbole in der Mitte).



### Freizeiträume

Der König beschäftigt sich gerne, will aber auch seine Ruhe haben, wenn er sich nicht gerade in einem seiner Freizeiträume aufhält. Darum gibt es immer Minuspunkte, wenn ein Freizeitraum an eine bestimmte andere Raumart angrenzt. Angrenzend bedeutet, dass eine Türe oder eine Wand eines anderen Raumes (auch Kellerräume) irgendwo an die Wand des Freizeitraumes anstößt. Um angrenzend zu sein, müssen die Räume keine gemeinsamen Türen haben. Berühren sich Räume nur an den Ecken, gelten sie nicht als angrenzend.

**Belohnung bei Fertigstellung:** Der Spieler erhält sofort 5 weitere Punkte.



### Schlafzimmer

Die Schlafzimmer eignen sich perfekt für den König zum Ausruhen, Schlafen und Träumen, was er als nächstes bauen wird.

**Belohnung bei Fertigstellung:** Der Spieler darf sich einen beliebigen Stapel mit Räumen einer Größe ansehen und 0, 1 oder 2 dieser Räume verdeckt auf den Stapel mit den Raumkarten legen. Die restlichen Räume werden gemischt und wieder verdeckt bereitgelegt. Die ausgesuchten Räume werden in der nächsten Runde in der vorgegebenen Reihenfolge vor den Raumkarten aufgedeckt.

Wird die Belohnung für ein Schlafzimmer in der letzten Runde eingelöst, legt er die ausgewählten Räume auf den Raumkartenablagestapel. Diese Räume verlängern nicht das Spiel, aber der Spieler kann dadurch einen Raumkartenstapel leeren.



### Gärten

Das Königsschloss besteht nicht nur aus den Räumen im Inneren, sondern auch aus den umgebenden Gärten. Der König liebt den Ausblick aus seinem Schloss. Deshalb dürfen an die obere (eingezäunte) Kante eines Gartens keine weiteren Räume angebaut werden. Keinerlei Räume dürfen an diese Kante angrenzen und Gärten dürfen nicht gebaut werden, würden sie mit dieser Kante an einen anderen Raum angrenzen.

**Belohnung bei Fertigstellung:** Der Spieler erhält 10.000 Mark von der Bank.



### Wirtschaftsräume

Seine Majestät braucht auch Räume um zu werkeln, zu waschen und Sachen zu tun, die wir hier lieber nicht erwähnen.

**Belohnung bei Fertigstellung:** Der Spieler nimmt sich die obersten zwei Bonuskarten, sieht sie sich an und behält eine davon. Die andere schiebt er wieder unter den Stapel.



### Speisezimmer

Der König muss essen - und das in höchstmöglichem Luxus.

**Belohnung bei Fertigstellung:** Der Spieler ist sofort noch einmal am Zug, noch bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Er kann noch einen Raum erwerben oder 5000 Mark aus der Bank nehmen.



### Verbindungsräume

Gänge (in Erdgeschoss und Keller), Stiegenhäuser, die Eingangshalle und größere Hallen verbinden die Räume im königlichen Schloss. Hallen und Gänge haben viele Eingänge, damit eine gewisse Flexibilität gewährleistet ist. Stiegenhäuser ermöglichen eine Verbindung in und aus dem Keller. Der hellere Teil des Stiegenhauses wird immer an einen Raum im Erdgeschoss angelegt. Es ist nicht erlaubt zwei Stiegenhäuser miteinander zu verbinden.

Gänge sind beidseitig verwendbar. Die hellere Seite muss für das Erdgeschoss, die dunklere für den Keller verwendet werden. Gänge im Erdgeschoss und Kellergänge können nie durch eine Tür verbunden sein. Beide zählen als Verbindungsräume.

Gänge, Stiegenhäuser und Eingangshallen zählen nicht für die Bonuskarte "Raumgröße". Auch nicht für den Wunsch des Königs nach kleinen Räumen.

**Belohnung bei Fertigstellung:** Der Spieler darf einen Gang oder ein Stiegenhaus sofort und gratis bauen. Diese Belohnung darf nur einmal pro Zug eingelöst werden. Einzige Ausnahme ist die Fertigstellung eines weiteren Verbindungsraumes während eines Extrazuges (als Belohnung für die Fertigstellung eines Schlafzimmers).



### Kellerräume

In diese Räume werden nie Gäste "eingeladen", manchmal werden sie aber trotzdem dorthin gebracht. Um einen Kellerraum zu bauen, muss zuerst ein Stiegenhaus ausgehend von einem Eingang eines bestehenden Raumes gebaut werden. Direkt an die dunklere Seite eines Stiegenhauses kann ein Kellerraum oder ein Kellergang angebaut werden. Alle Räume, die angrenzend an einen Kellerraum oder Kellergang gebaut werden, müssen ebenfalls Kellerräume, Kellergänge oder Stiegenhäuser sein. Kellerräume und Kellergänge dürfen angrenzend an Erdgeschossräume und Gänge gebaut werden, so lange diese nicht durch eine Türe verbunden sind.

Alle Kellerräume haben ein "Für jeden deiner"-Symbol. Wird ein Kellerraum gebaut, erhält der Spieler Punkte für jeden schon gebauten Raum der angegebenen Art. Werden Kellerräume gewertet, zählt der soeben gebaute Kellerraum ebenfalls mit. Werden neue Räume der geforderten Art gebaut, werden ebenfalls Punkte verrechnet.

**Belohnung bei Fertigstellung:** Für je zwei fertiggestellte Kellerräume erhält der Spieler eine beliebige der anderen sieben Belohnungen. Bei der Wohnzimmer-Belohnung (einen Raum erneut werten) darf der Spieler sich nur einen Kellerraum aussuchen.



# Die Wünsche des Königs

Die Wünsche des Königs werden am Ende des Spiels wie folgt gewertet:

1. Platz: 8 Punkte 2. Platz: 4 Punkte 3. Platz: 2 Punkte 4. Platz: 1 Punkt

Um überhaupt Punkte für einen der Wünsche des Königs zu erhalten muss ein Spieler die geforderte Bedingung erfüllen. Gibt es bei der Auswertung einen Gleichstand werden die Punkte der betroffenen Plätze zusammengezählt und durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler dividiert (eventuell abrunden).

Beispiel: Bei der Wertung um den ersten Platz eines Wunsches des Königs liegt zwischen dem roten und dem gelben Spieler ein Gleichstand vor. Jeder der beiden Spieler bekäme 6 Punkte (die Punkte für ersten (8) und zweiten Platz (4) werden addiert und durch zwei dividiert). Der Grüne Spieler liegt nun an dritter Stelle und erhält 2 Punkte. Der Blaue Spieler erhält 0 Punkte, da er die gewünschte Bedingung nicht erfüllt.



Raum-Wünsche basieren auf der Anzahl einer bestimmten Raumart im Schloss.



Größen-Wünsche basieren auf der Gesamtgröße einer bestimmten Raumart im Schloss. Alle Größenangaben in den entsprechenden Räumen (rechts oben) werden zusammengezählt.



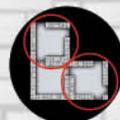
Der Geld-Wunsch basiert auf der Menge an Geld, die ein Spieler zu Spielende vor sich liegen hat.



Der Wunsch nach Ausgängen basiert auf der Anzahl an Außeneingängen im Schloss. Ein Ausgang ist eine Tür die aus dem Schloss hinausführt, aber nicht in einen abgeschlossenen Innenhof.



Der Wunsch nach fertiggestellten Räumen basiert auf der Anzahl an fertiggestellten Räumen im Schloss. In einem fertiggestellten Raum führen alle Türen in einen angrenzenden Raum. Wird dieser Wunsch irgendwo rechts neben dem Wunsch nach unvollständigen Räumen aufgedeckt, wird er durch einen anderen ersetzt.



Der Wunsch nach unvollständigen Räumen basiert auf der Anzahl an unvollständigen Räumen im Schloss. In einem unvollständigen Raum führt zumindest eine Tür nicht in einen angrenzenden Raum. Wird dieser Wunsch irgendwo rechts neben dem Wunsch nach unvollständigen Räumen aufgedeckt, wird er durch einen anderen ersetzt.



Der Wunsch nach runden Räumen basiert auf der Anzahl an runden Räumen im Schloss. Runde Räume gibt es in den Größen 150 und 500.



Der Wunsch nach quadratischen Räumen basiert auf der Anzahl an quadratischen Räumen im Schloss. Quadratische Räume gibt es in den Größen 100 und 400.



Der Wunsch nach kleinen Räumen basiert auf der Anzahl an kleinen Räumen im Schloss. Räume mit Größen zwischen 100 und 300 gelten als kleine Räume.



Der Wunsch nach großen Räumen basiert auf der Anzahl an großen Räumen im Schloss. Räume mit Größen zwischen 350 und 600 gelten als große Räume.

# Bonuskarten

Immer, wenn ein Spieler einen Wirtschaftsraum fertigstellt, zieht er zwei Bonuskarten, sieht sie sich an und behält eine davon. Die andere Karte wird wieder zurück unter den Stapel geschoben. Die Bonuskarten der Spieler werden am Ende des Spiels ausgewertet.



Die Bonuskarte "Raumgröße" bringt dem Besitzer der Karte 8 Punkte, wenn er von allen 10 verschiedenen Raumgrößen mindestens einen Raum in seinem Schloss gebaut hat. Mehrere Räume einer Größe bringen keine zusätzlichen Punkte.



Die Bonuskarte "Raumart" bringt dem Besitzer der Karte 7 Punkte, wenn er von allen 8 verschiedenen Raumarten mindestens einen Raum in seinem Schloss gebaut hat.



Die Bonuskarte "Gänge" bringt dem Besitzer der Karte 1 Punkt pro Gang oder Kellergang in seinem Schloss.



Die Bonuskarte "Stiegenhäuser" bringt dem Besitzer der Karte 2 Punkte pro Stiegenhaus in seinem Schloss.



Die Bonuskarte "Ausgänge" bringt dem Besitzer der Karte 1 Punkt pro Ausgang in seinem Schloss. Ein Ausgang ist eine Tür die aus dem Schloss hinausführt, aber nicht in einen abgeschlossenen Innenhof.



Die Bonuskarte "Fertigstellung" bringt dem Besitzer der Karte 1 Punkt pro fertiggestelltem Raum in seinem Schloss. In einem fertiggestellten Raum führen alle Türen in einen angrenzenden Raum.



Die Bonuskarte "quadratische Räume" bringt dem Besitzer der Karte 1 Punkt pro quadratischem Raum in seinem Schloss. Quadratische Räume gibt es in den Größen 100 und 400.



Die Bonuskarte "runde Räume" bringt dem Besitzer der Karte 1 Punkt pro rundem Raum in seinem Schloss. Runde Räume gibt es in den Größen 150 und 500.



Die Bonuskarte "Geld" bringt dem Besitzer der Karte 1 Punkt pro 5.000 Mark die zu Spielende noch vor ihm liegen. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem regulären 1 Punkt für 10.000 Mark.



Die Bonuskarten für bestimmte Raumarten bringen dem Besitzer der Karte Punkte je nach Anzahl und Art der Räume in seinem Schloss.



Die Bonuskarten für bestimmte Raumgrößen bringen dem Besitzer der Karte Punkte je nach Anzahl und Größe der Räume in seinem Schloss.



## Solospiel

Das Spiel wird wie für 3 Spieler aufgebaut. Der Unternehmerspielplan wird auf die Seite für 2-3 Spieler gedreht, aber es werden keine Raumkarten umgedreht und auch keine Wünsche des Königs verwendet. Der Spieler erhält 2 Bonuskarten, 15.000 Mark und eine beliebige Eingangshalle. Zeigt eine der Bonuskarten den Bonus für den Baumeister wird eine andere gezogen. Der Zählstein kommt auf das Feld 0 des Punkteturms.

In jeder Runde werden 3 Raumkarten aufgedeckt und die entsprechenden Räume in der Reihenfolge der Karten unter die Felder 2.000, 4.000 und 6.000 Mark gelegt. Der Spieler kann ganz normal einen Raum, einen Gang oder ein Stiegenhaus kaufen, wobei das Geld in die Bank kommt, oder passen und 5.000 Mark aus der Bank nehmen. Die ausliegenden Räume, die in dieser Runde nicht gekauft werden, kommen zurück in die Schachtel.

Wertung: <50: Hofnarr, 51-70: Lakai seiner Majestät, 71-85: Graf der Schlossbauer, 86-100: Höchster Prinzregent aller Paläste >101: König der Schlosskonstruktoren.

## Spieltester

Viele Leute haben die Schlösser ihrer Träume gebaut, um dieses Spiel Wirklichkeit werden zu lassen. Ich bin für jeden einzelnen davon dankbar, besonders für Nicola Ally, Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Bender, Isabella Bender, Dave Clunie, Audrey Cueto, Eric Dalehite, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Jennifer Geske, Brett Hardin, Lucas Hedgren, Mike Heller, Jeremy Higdon, Shoana Hunt, Dan King, Larry Levy, Dean Lizardo, Jim McQuillan, Karen Miller, Michael Morrison, Nathan Morse, Jesse Mundis, John Palagyi, Aliza Panitz, Steve Samson, Barbara Shepard, Sir Shuffles-a-lot, James Nathan Spencer, Jim Stith, Max Stith, Nick Tannin, Monika von Tagen, Craig Vollmar, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Christopher Yu, Ryan Yu.

## Über König Ludwig II.

König Ludwig II. bestieg 1864 den Thron von Bayern, das nur zwei Jahre später von Preussen unterworfen wurde. Anstatt sich um seine Staatsangelegenheiten zu kümmern, war Ludwig von Schlössern aller Art fasziniert. Er konzipierte und realisierte den Bau dreier außergewöhnlicher Schlösser, von denen Neuschwanstein wohl das bekannteste ist. Das türmchenbewährte Märchenschloss war die Inspiration für Disneyschlösser in den Themenparks rund um die Welt.

Ludwig investierte sein gesamtes Vermögen (über 30 Millionen Mark) in die Errichtung seiner Schlösser. Und wie Ludwig selbst, waren sie eigenartig und prunkvoll. Viele der speziellen Räume, die er in seinen Schlössern erbauen ließ, sind auch in diesem Spiel vorhanden. So auch die faszinierende Venusgrotte, eine unterirdische, wassergefüllte Höhle in der Ludwig die Opern von Richard Wagner aufführen ließ.

1886 wurde Ludwig von seinen Ministern auf Grund einer angeblichen Geisteskrankheit seines Amtes enthoben. Nur einen Tag nachdem er für amtsunfähig erklärt wurde, fand man seine Leiche in einem See treibend. Die Umstände seines Todes sind bis heute ein Rätsel, aber seine Schlösser sind sein großes Vermächtnis, das jedes Jahr unzählige Touristen anlockt.

## Über den Redakteur

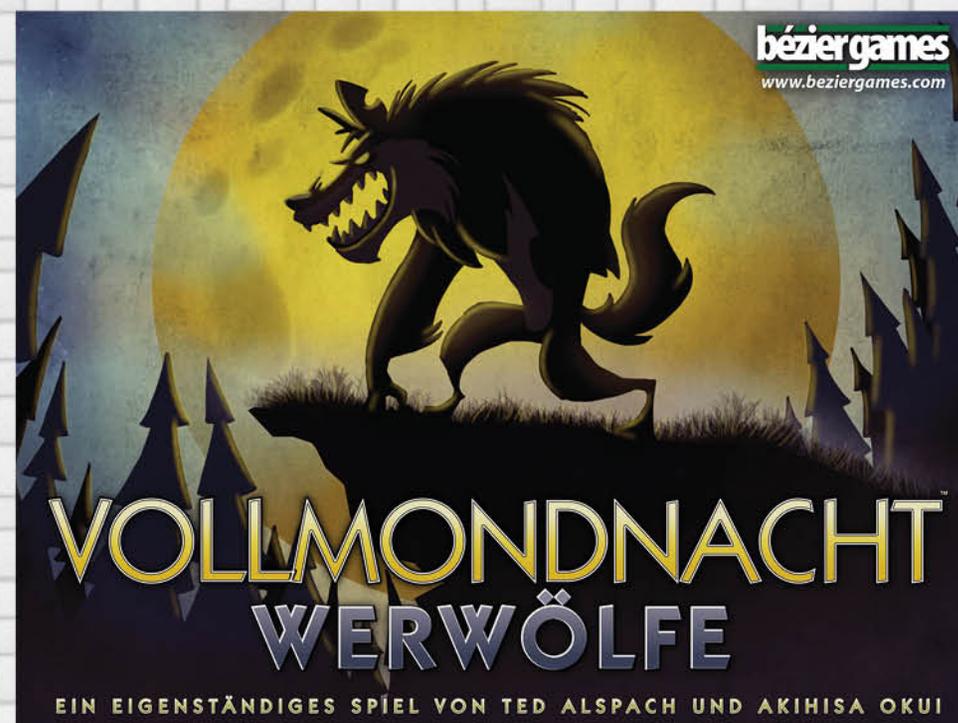
Dale Yu beschäftigt sich seit 2001 mit der Entwicklung von Spielen. Vorangegangene Projekte sind zum Beispiel *Dominion*, *Suburbia*, und *Subdivision*. Er war ebenfalls mit dem Feinschliff der Solovariante von *Agricola* betraut. Er ist Co-Autor einiger Spiele (*Gib Gas*, *Start Frei* und *Flizz&Miez*) und auch von zwei Erweiterungen für *Agricola* (*Das X-Deck* und das *Legen\* Dairy Tannenbäumchen Deck*). Seit 2010 ist er Chefeditor des *Opinionated Gamers Blog*. Wenn er gerade nicht an Spielen feilt, arbeitet er als Arzt in einer Universitätsstadt im Mittwesten der USA. Er hat eine Frau (die nie spielt) und zwei Söhne im Teenageralter (die als ständige Spieltester erhalten müssen).

## Über den Autor

Ted Alspach residiert in der luxuriösen Burg von Alspach (in den ausufernden Alspachländereien) mit seiner Frau, zwei Kindern, einem Hund und zwei Katzen irgendwo im Norden von Kalifornien. Er ist auch der Autor einiger anderer Spiele einschließlich *Suburbia*, *Ultimate Werewolf*, *One Night Ultimate Werewolf*, *Mutant Meeples*, *You Suck*, *Kniffel das Kartenspiel*, *TieBreaker*, und *Start Player*.

## Über Bezier Games, Inc.

Bezier Games, Inc. verlegt großartige, familientaugliche Strategiespiele.



Vollmondnacht™ ist ein schnelles Spiel für 3 bis 10 Spieler. Bist du die hilfsbereite Seherin, die hinterhältige Unruhestifterin oder gar einer der blutrünstigen Werwölfe? Ein Dutzend verschiedene Rollen mit unterschiedlichen Fähigkeiten sorgen für immer neue und spannende Situationen. Denn wenn die Nacht vorbei ist und der Tag anbricht, gilt es zu entscheiden, wer von euch ein Werwolf ist.

Keine Runde gleicht der anderen. Und weil Vollmondnacht so schnell gespielt ist, folgt gleich noch eine Runde. Und noch eine. Und noch eine. Bis es dunkel wird.

Spielmaterial: 16 Karten und 16 Spielmarken für die 12 verschiedenen Rollen sowie ein Regelheft mit detaillierten Beschreibungen der Charaktere.



Die Regeln von *Die Schlösser des König Ludwig* unterliegen dem Copyright 2014 von Ted Alspach und Bezier Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

**beziergames**  
www.beziergames.com