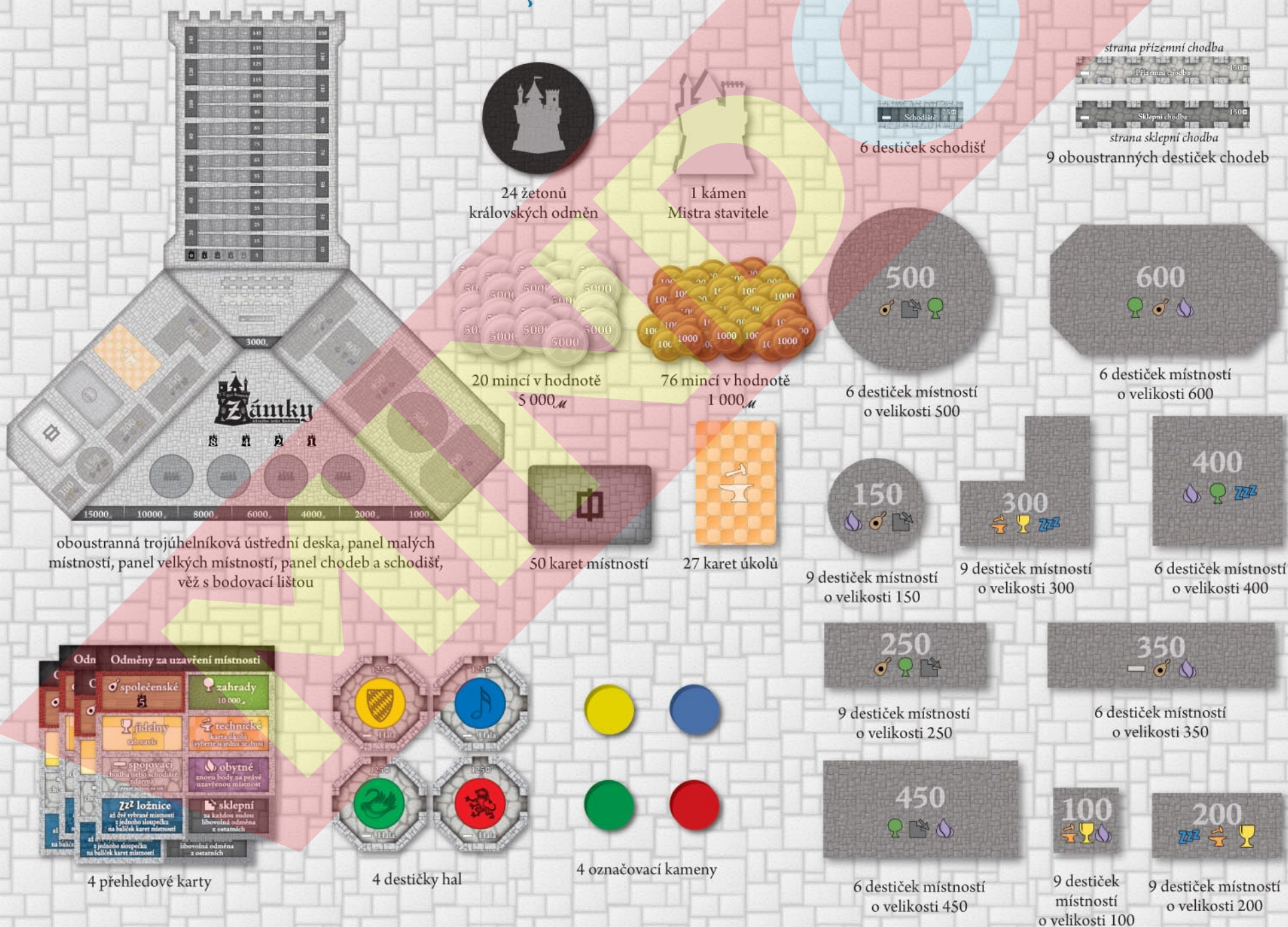


Zámky

šilného krále Ludvíka

Hra je založena na postupném přikládání jednotlivých místností, kdy se každý hráč v roli stavitele snaží postavit co nejkrásnější zámek pro krále Ludvíka II. Bavorského. V této hře nepřikládají hráči dílky ke společnému plánu, ale každý si staví svůj vlastní zámek. Jeden z hráčů je v každém kole pověřen úlohou Mistra stavitele, který určuje ceny jednotlivých místností a prodává je ostatním. Postavením nové místnosti svého zámku získáváte vítězné body a ten z hráčů, kdo jich získá v průběhu partie nejvíce, zvítězí.

Herní materiál



1

Herní plán sestavte tak, že ústřední desku položíte doprostřed stolu. Pro hru ve čtyřech je určena strana se sedmi cenovkami při dolním okraji a čtyřmi poli pro žetony královských odměn, pro hru ve dvou nebo ve třech hráčích je určena strana opačná. Zleva přiložte panel malých místností (malé místnosti mají velikost 100 až 300), zprava panel velkých místností (o velikosti 350 až 600), k hornímu okraji přiložte panel chodeb a schodišť.

2

Pečlivě zamíchejte balíček karet místností a položte na vyznačené místo lícem dolů **44 karet** při hře ve čtyřech, **33 karet** ve třech a **22 karet** při hře ve dvou hráčích. Přebytké karty můžete vrátit do krabice, nebude jich už zapotřebí.

3

Zamíchejte balíček karet úkolů a položte ho lícem dolů na toto místo.

4

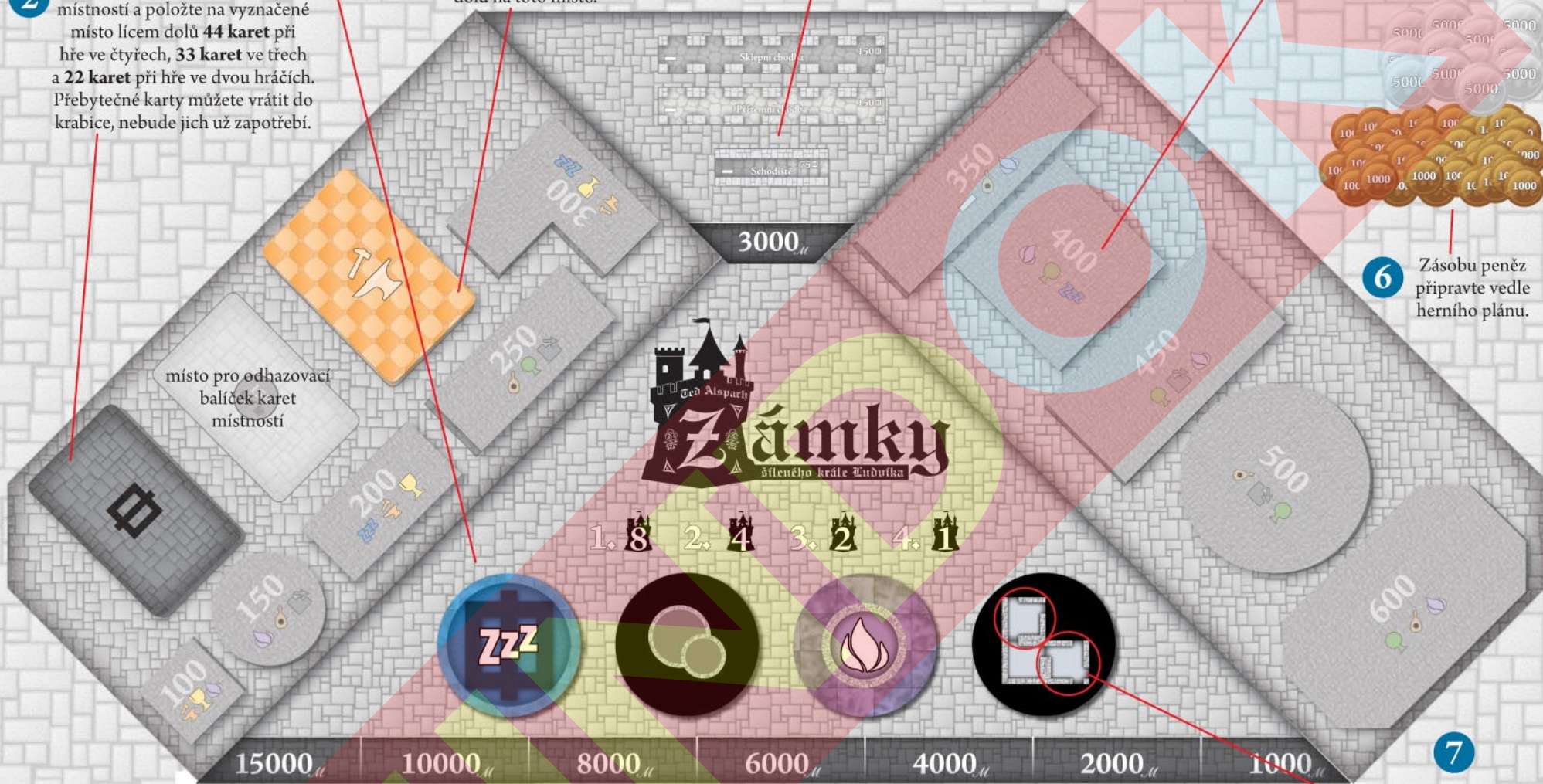
Na panel chodeb a schodišť umístěte destičky chodeb a destičky schodišť podle počtu hráčů: při hře ve čtyřech použijte všech 6 schodišť a 9 chodeb, při hře ve třech použijte 5 schodišť a 7 chodeb a při hře ve dvou použijte 4 schodišť a 5 chodeb. Destičky chodeb jsou oboustranné, není podstatné, kolik sloupečků z nich vytvoříte. Nepoužité destičky dejte do krabice.

5

Zamíchejte destičky místností každého tvaru zvlášť a umístěte je ve sloupečcích lícem dolů na vyznačená místa na panelech (destičky v každém sloupečku mají výlučný tvar i velikost). Jejich počet závisí na počtu hráčů: ve čtyřech hráčích použijte všechny destičky místností, při hře ve třech použijte 5 velkých a 7 malých místností a ve dvou hráčích budou ve hře jen 4 velké a 5 malých místností v každém příslušném sloupečku. Nepoužité místnosti dejte do krabice, dbejte přitom na to, aby se na ně nikdo nedíval.

6

Zásobu peněz připravte vedle herního plánu.



7

Na vyznačená místa ústřední desky vyložte náhodně tolik žetonů královských odměn, kolik je hráčů ve hře (při hře ve dvou zůstane označené pole pro žeton odměny prázdné). Ostatní žetony vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

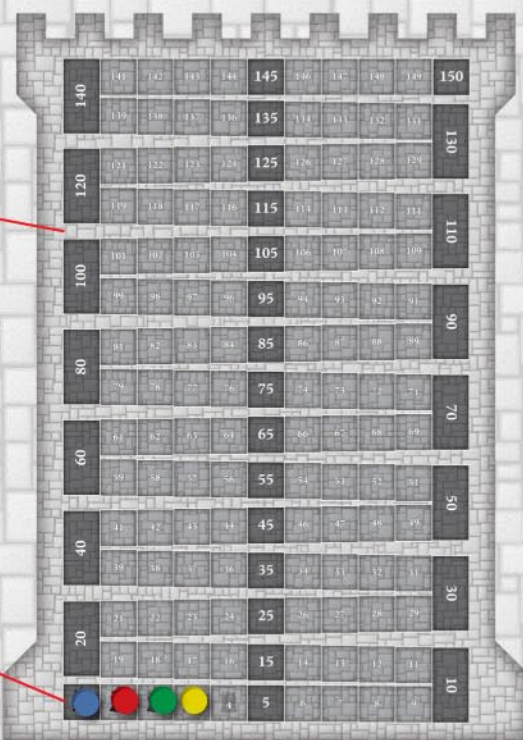
8

Otočte horních 7 karet místností při hře ve čtyřech, 6 karet ve třech a 5 karet při hře ve dvou hráčích. Ze sloupečků destiček místností vezměte místnosti v odpovídajícím množství a velikosti a připravte je lícem nahoru poblíž dolního okraje herního plánu (na jejich uspořádání v tuto chvíli nezáleží). Poté můžete karty místností odložit na místo pro odhazovací balíček karet místností.

9

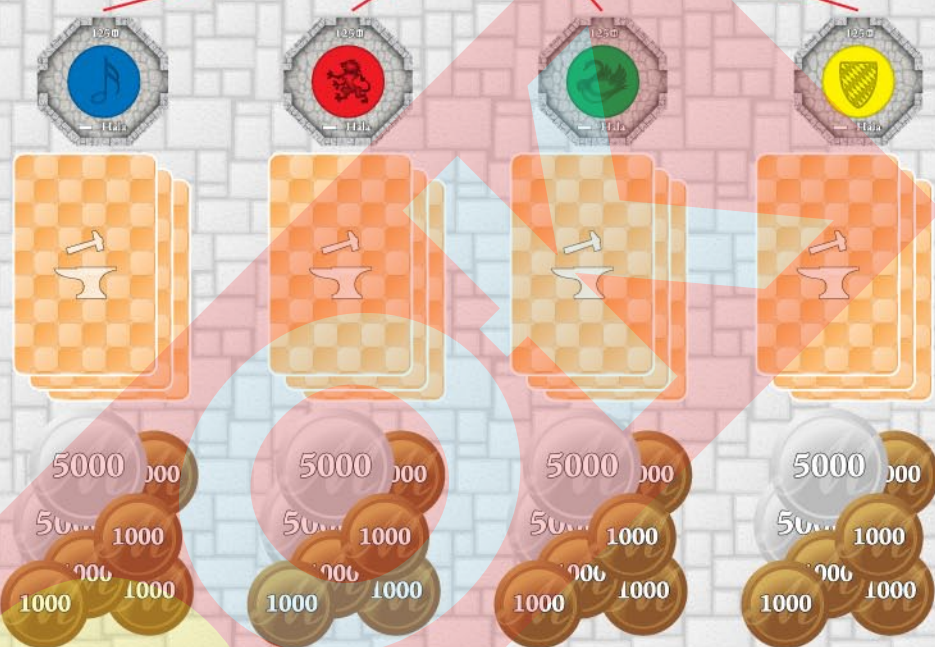
Zvolte vhodným způsobem začínajícího hráče, kterému budeme dále říkat „Mistr stavitel“, a předejte mu kámen Mistra stavitele.

- 10** Věž s bodovací lištou položte na stůl tak, aby na ni všichni dobře viděli.



- 12** Mistr stavitel položí svůj označovací kámen na pole 0 bodovací lišty, každý další hráč v pořadí položí svůj kámen o jedno políčko dále.

- 11** Každému hráči přidělte destičku haly a označovací kámen ve zvolené barvě, 3 karty úkolů a 15 000 ₰. Každý hráč má právo na informaci, kolik peněz má kdo v každém okamžiku k dispozici. Počínaje od Mistra stavitele a dále ve směru hodinových ručiček vrátí každý hráč **jednu** libovolnou kartu úkolu **zpátky** do spodu balíčku těchto karet.



Průběh jednoho kola hry

V prvním kole hry přiřadí Mistr stavitel libovolným způsobem připravené destičky místností jednotlivým cenovkám (při hře ve dvou hráčích se ve hře vůbec nevyužije cenovka v hodnotě 2 000 ₰). V dalších kolech hry otočí aktuální Mistr stavitel tolik karet místností, kolik cenovek je volných (není-li volná žádná, neotáčí žádnou kartu) a vezme z příslušných sloupečků destičky v náležitém počtu a velikosti. Pokud by na otočené kartě byla uvedena místnost tvaru a velikosti, jejichž sloupeček byl již vyčerpán, otočí Mistr stavitel další kartu v pořadí. Všechny destičky (nové i zbylé z minulých kol) může **zcela libovolně** nově přiřadit k cenovkám, přičemž každé cenovce musí odpovídat právě jedna destička místnosti. Otočené karty místností putují na odhazovací balíček.

Počínaje hráčem po levici Mistra stavitele si každý hráč může vybrat jednu libovolnou místnost, která je dosud vyložena v nabídce (včetně chodby nebo schodiště), a zaplatí její cenu danou přiřazenou cenovkou (3 000 ₰ v případě chodby a schodiště) Mistru staviteli (nikoliv do obecného banku). Místo toho může hráč také pasovat, v takovém případě obdrží z banku obnos 5 000 ₰ a Mistr stavitel nedostává ani neplatí nic. Poslední na řadě je Mistr stavitel. Také si může vybrat jednu ze zbylých místností, chodbu nebo schodiště a příslušnou cenu zaplatí do banku, nebo pasuje a obdrží 5 000 ₰ z banku. Na každou destičku místnosti, kterou si nikdo nevybral, přidejte po jedné minci 1 000 ₰ z banku (chodeb a schodišť se to netýká). Vezme-li si kdykoliv později některý hráč destičku místnosti, na níž leží nějaké mince, může si je všechny ponechat a může je dokonce využít k samotnému nákupu takové destičky.

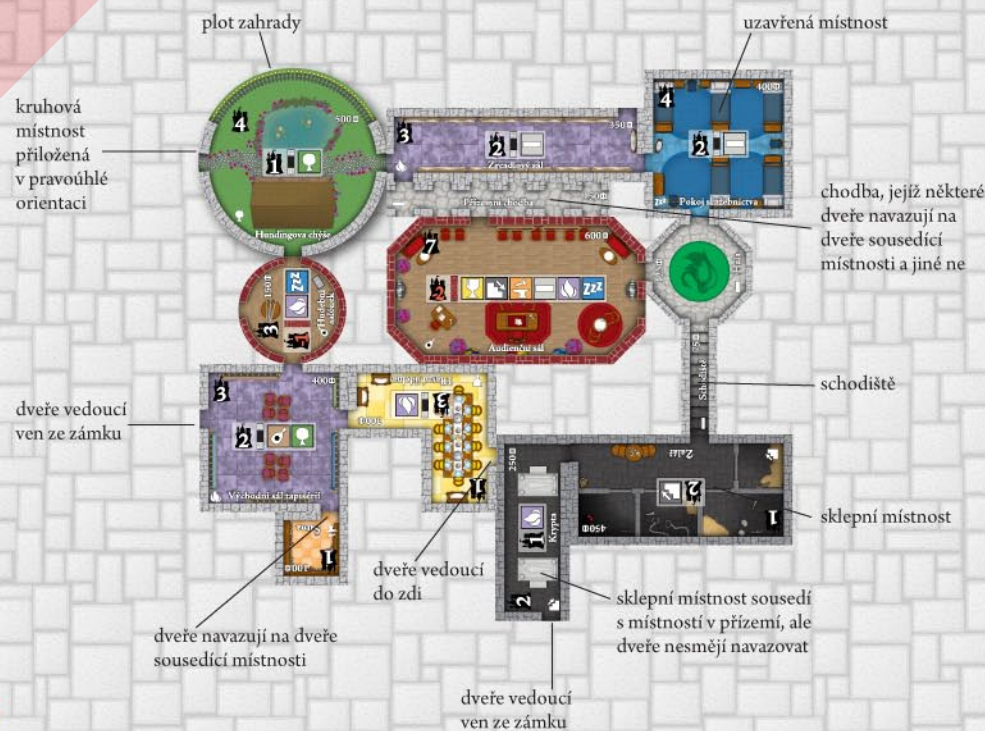
Koupenou destičku místnosti musí každý hráč hned umístit do svého zámku v souladu s následujícími pravidly, přičemž si také hned zaznamená na bodovací lištu získané body. Poté Mistr stavitel předá svou funkci sousedovi po levici a začne další kolo hry.

Pravidla pro přikládání nových místností do zámku

1. Alespoň jedny dveře v nově přikládané místnosti musejí navazovat na dveře v některé z již položených místností (na začátku hry tvoří základ každého zámku hala v barvě hráče).
2. Destičky místností se nesmějí nikdy překrývat, a to ani místnosti ležící na různých podlažích.
3. Místnosti lze přikládat pouze v pravoúhlé orientaci, u kruhových místností slouží k orientaci dveře.
4. Dveře místnosti mohou vést do zdi, pokud je respektováno pravidlo 1 uvedené výše. Pokud navazují dveře na dveře, říkáme, že místnosti na sebe navazují.
5. Alespoň jedny dveře musejí vést ze zámku ven, což nesplňují dveře vedoucí do zcela obestavěných prostor uvnitř zámku (na „nádvoří“). Mohou to však být i dveře ze sklepní místnosti.

6. Sklepní místnosti a sklepní chodby (viz podrobněji dále na str. 5) mohou být napojeny na místnosti v přízemí jen pomocí schodišť. Sklepní místnosti mohou bezprostředně sousedit (tj. dotýkat se zdi) s místnostmi v přízemí, ale dveře takových místností na sebe navazovat nesmějí.
7. Žádné místnosti nesmějí sousedit s okrajem exteriérových místností – zahrad, kde je vyznačen plot, a to ani sklepní místnosti, ani jiná zahrada přiléhající k plotu plotem. Rovněž zahrady popisujeme podrobněji na str. 4.
8. Nemůžete-li novou místnost do svého zámku platně přiložit, nesmíte ji vůbec koupit.

Na tomto obrázku jsou všechny místnosti přiloženy správně.



Popis destičky místnosti

Každá místnost ve hře je charakterizována několika parametry – tvarem/velikostí a typem. Na rubové straně destičky místnosti najdete velkým číslem uprostřed vyznačenou její velikost a dále pomocí symbolů uvedenou informaci o tom, které typy místností můžete ve sloupečku tohoto tvaru a velikosti očekávat.



Přidělení bodů v okamžiku přiložení nové místnosti do zámku

1. Jakkmile přiložíte do svého zámku novou místnost, získáte bez jakéhokoliv ohledu na její polohu v zámku **body** v počtu vyznačeném v levém horním rohu v symbolu zámku.
2. U místností většiny typů získáte další body, pokud nově přiložená místnost **navazuje** na sousedící dříve přiložené místnosti.
U společenské místnosti body ztratíte, pokud nová destička s (v tomto případě nevhodnými) místnostmi **sousedí** - nemusí navazovat.
3. Poté zkontrolujte piktoqramy uprostřed dříve položených místností, které na nově přiloženou místnost navazují nebo s ní sousedí, zda za ně získáte či ztratíte další body.
4. U **sklepních** místností získáváte body za každou místnost typu uvedeného v piktoqramu, kterou již v zámku máte, nebo kterou přiložíte později. Proto při přiložení jakékoliv nové místnosti zkontrolujte všechny své sklepní místnosti, zda nezískáte nějaký ten bod navíc.
5. Podaří-li se vám přiložením nové místnosti zcela uzavřít jednu nebo více místností, máte za každou z nich nárok na **odměnu za uzavření místnosti**. Místnost je **zcela uzavřená**, pokud **všechny její dveře** navazují na dveře sousedících místností (viz obr. na str. 3). Všechny druhy odměn popisujeme u konkrétních typů místností dále a jsou také uvedeny na přehledových kartách. Uzavřete-li v jednom tahu více místností, můžete si zvolit, v jakém pořadí si vyberete příslušné odměny za uzavření.

Příklad:



1. Přiložením Přípravný pokrmů získáte hned 1 bod.
2. Za navazující společenskou místnost (Kulečnickový salón) získáte 3 body.
3. Za Kulečnickový salón si 1 bod odečtete (sousedí s místností typu Jídelny).
4. Za piktoqram Pěstírny žampiónů získáváte 1 bod.

Celkem tedy získáváte 4 body.

5. Kulečnickový salón je uzavřený. Jako odměnu za uzavřenou společenskou místnost získáte dalších 5 bodů.

Konec hry

Hra končí po dokončení kola, v němž došlo k vyčerpání doplňovacího balíčku karet místností. Pokud jejich počet na začátku kola nestačí k tomu, aby každé cenovce mohla být přiřazena jedna místnost, Mistr stavitel nejprve otočí všechny zbývající karty a doplní podle nich příslušné destičky místností do nabídky, poté vezme všechny karty místností z odhazovacího balíčku včetně těch právě použitých, pečlivě je zamíchá, vytvoří nový balíček a z něj otočí tolik karet, aby mohl každé cenovce přiřadit jednu místnost. I v posledním kole tak budou všechny cenovky obsazeny.

Po ukončení posledního kola dostanou hráči další body podle žetonů královských odměn (viz dále), každý hráč dále dostane dodatečně **po 2 bodech za každou místnost, jejichž sloupeček byl ve hře zcela spotřebován**, včetně chodeb a schodišť (chodby tvoří dohromady jen jeden sloupeček bez rozlišení na přízemní a sklepní). Za vyčerpaný platí i sloupeček takových místností, jejichž poslední exempláře zbyly vyložené v nabídce po posledním kole. Na závěr každý hráč počínaje Mistrem stavitelem a dále ve směru hodinových ručiček ukáže své **karty úkolů** a získá příslušnou bodovou prémii vyznačenou na kartě, jakož i **po 1 bodu za každých zbylých 10 000**. Hráč, který získá celkově bodů nejvíce, se stává vítězem hry! V případě shody je vítězem hráč, jehož zámek má největší celkovou výměru (je dána součtem velikostí všech místností v zámku).

Typy místností, odměna za uzavření

Za uzavřenou považujeme takovou místnost, jejíž **všechny dveře navazují na dveře** sousedících místností. Jakkmile v průběhu hry přiložíte místnost tak, že alespoň jedny její dveře vedou do zdi sousedící místnosti, už ji do konce hry nebudete moci uzavřít – žádné destičky místností nelze během hry odstraňovat nebo přemísťovat. Využití odměny za uzavření však není povinné – ve výjimečném případě se vám může stát, že ji nebudete považovat za výhodnou. V takové situaci můžete odměnu nechat propadnout.

Každému typu místností přísluší jiný druh odměny za uzavření.

Obytné komnaty

V obytných komnatách a salóncích král pobývá a užívá drobných radostí královského života, jako je potěšení z krásných tapisérií, zlatem vykládaného nábytku a podobně.

Odměna za uzavření: započítejte si ještě jednou body získané za tuto uzavřenou místnost – platí body v levém horním rohu a piktoqram uprostřed **této** uzavřené místnosti. Body podle piktoqramů uprostřed jiných napojených místností se v této souvislosti nepřidělují.



Společenské místnosti

Král má rád společnost a rád se baví, ale pokud prodlévá v blízkých místnostech, má nárok na svůj klid. Proto u společenských místností můžete body ztratit, přiložíte-li je hned vedle nevhodných místností, a to i když leží na jiném podlaží!

Odměna za uzavření: získáváte dodatečných 5 bodů.



Ložnice

Ložnice jsou ideálním místem, kde může Jeho Veličenstvo spát, podřimovat, odpočívat a snít o tom, co si postaví příště.

Odměna za uzavření: vezměte si jeden libovolný sloupeček destiček místností (ne však chodby nebo schodiště), prohlédněte si je a můžete si z něj vybrat **až dvě** konkrétní místnosti, které položíte v libovolném pořadí na doplňovací balíček karet místností (nechcete-li, nemusíte si vybrat žádnou). Až bude příště Mistr stavitel doplňovat místnosti do nabídky, musí nejprve brát tyto připravené destičky, dokud nebudou spotřebovány. Ostatní destičky ze zvoleného sloupečku zamíchejte a vraťte zpět na své místo.

Získáte-li tuto odměnu v posledním kole, kdy už se nebudou doplňovat nové místnosti do nabídky, položte zvolený počet destiček na odhazovací balíček karet místností místo na balíček doplňovací. Tyto místnosti se do hry sice nedostanou, ale můžete způsobit, že příslušný sloupeček bude spotřebován, což má vliv na získání dodatečných bodů při závěrečném bodování.



Zahrady

K zámku nepatří jen místnosti uvnitř, ale i krásné zahrady vůkol. Jeho Milost zbožňuje výhledy do kraje, proto není dovoleno zastavět ploty zahrad ani přiložit zahradu tak, aby se dotýkala plotem již existující místnosti (a to ani sklepní místnosti, ani plotu jiné zahrady). Je však možné další místnost položit poblíž plotu, pokud se obě destičky bezprostředně nedotýkají – pokud mezi nimi zůstane alespoň kousek volného místa. To už králi tolik ve výhledu nebrání.

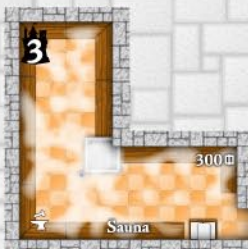
Odměna za uzavření: vezměte si 10 000 ₪ z banku.



Technické místnosti a zázemí

Jeho Výsost potřebuje i místnosti, kde by se mohl věnovat svým koníčkům, mýt se a vůbec provozovat i další činnosti, o kterých není vhodné se zde rozepisovat obšírněji.

Odměna za uzavření: vezměte si dvě karty úkolů shora balíčku, jednu si nechte a druhou vraťte do spodku balíčku.



Jídelny

I král musí jíst. V jeho případě stolovat. Pokud možno v přepychu a důstojně.

Odměna za uzavření: můžete hned provést ještě jeden tah (koupit si další místnost z nabídky nebo pasovat, vše za obvyklých podmínek). Tento dodatečný tah proběhne dříve, než se dostane na řadu další hráč v pořadí.



Spojovací místnosti

Tyto místnosti propojují jednotlivé komnaty, salóny a vůbec místnosti v zámku. Patří sem chodby (přízemní či sklepní), schodiště i haly všeho druhu. Chodby i haly mají mnoho dveří, čímž poskytují velkou flexibilitu, jak je do zámku umístit. Schodiště umožňují připojení sklepních místností. Při jejich umísťování do zámku přikládejte světlý konec k místnostem v přízemí, tmavý konec je určen pro suterén. Není dovoleno přiložit dvě destičky schodiště k sobě. Destičky chodeb jsou oboustranné, světlá strana je určena jen pro přízemí a tmavá jen pro sklep. I zde platí, že chodba v přízemí nemůže navazovat jakýmkoli vchodem na chodbu v suterénu.

Odměna za uzavření (chodeb se to v praxi nejspíš týkat nebude, ale u ostatních druhů přichází v úvahu snadno): vezměte si zdarma další libovolnou destičku chodby nebo schodiště z herního plánu a umístěte ji do svého zámku. Tuto odměnu si v jednom tahu můžete vybrat jen jednou, ale pokud získáte tah navíc jako odměnu za uzavření místnosti typu jídelna, můžete v něm opět tuto odměnu získat (pokud opět uzavřete nějakou spojovací místnost).



Sklepní místnosti

Do těchto místností král návštěvy obvykle nevodí, ale tu a tam se přece jen příležitost k prohlídce může vyskytnout. Abyste mohli přiložit do zámku sklepní místnost, musíte mít předem vybudované schodiště vedoucí z nějaké přízemní místnosti. Ke sklepnímu konci schodiště můžete rovnou napojit sklepní chodbu nebo sklepní místnost. Jak už bylo zmíněno výše, sklepní místnosti (i chodby) mohou bezprostředně sousedit s místnostmi v přízemí, ale nesmějí mezi nimi nikdy navazovat žádné dveře.

Za sklepní místnosti dostáváte dodatečné body dle piktogramu uprostřed za každou místnost vyznačeného typu v zámku (i přiloženou později), jak bylo popsáno dříve.

Odměna za uzavření: za jednu uzavřenou sklepní místnost nezískáváte žádnou odměnu, ale za každé dvě uzavřené sklepní místnosti si můžete vybrat jednu libovolnou odměnu z odměn příslušejících místnostem ostatních typů. Vyberete-li si odměnu za obytné komnaty, získáte znovu body získané za právě uzavřenou sklepní místnost (a získáte tolik bodů, kolik odpovídá právě aktuální situaci ve vašem zámku). Došlo-li k uzavření dvou sklepních místností zároveň, můžete si vybrat, za kterou si body znovu započítáte.



Žetony královských odměn

Na konci hry získají hráči body za královské odměny vyložené na ústřední desce takto:

Hráč, který dané kritérium splnil nejlépe, získá 8 bodů, hráč na druhém místě získá 4 body, za třetí místo jsou 2 body a případně za čtvrté místo 1 bod. V případě shody sečtete body za relevantní místa, vydělte počtem hráčů podílejících se na shodě a zaokrouhlete dolů (na celá čísla). Výsledek udává, kolik bodů získají hráči podílející se na shodě.

Pokud tedy nějaké kritérium nejlépe splní shodně dva hráči, získají oba po 6 bodech, pokud je shoda tří hráčů na druhém místě, získá každý z nich 2 body atd.

Pro účely královské odměny musíte mít alespoň jeden prvek požadovaného typu, abyste dostali byť jediný bod za čtvrté místo (například musíte mít alespoň jednu kruhovou místnost, abyste získali body za královskou odměnu za kruhové místnosti).



Odměna za nejvíce místností určitého typu

Posuzuje se počet místností požadovaného typu.



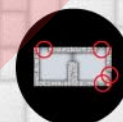
Odměna za hotovost

Posuzuje se celková zbylá hotovost na konci hry (samozřejmě včetně peněz, za něž jste případně získali body i jiným způsobem).



Odměna za největší výměru místností určitého typu

U této odměny se posuzuje celkový součet velikostí všech místností daného typu v zámku.



Odměna za dveře vedoucí ze zámku ven

Počítá se počet externích východů, ale východy na destičkách chodeb se nepočítají. Připomínáme, že dveře vedoucí do uzavřených nádvoří se nepovažují za vedoucí ven, zatímco dveře vedoucí ze sklepních místností ano.



Odměna za uzavřené místnosti*

Posuzuje se počet uzavřených místností ve vašem zámku.



Odměna za neuzavřené místnosti*

Zde se posuzuje počet místností, které uzavřené nejsou. Neuzavřená je taková místnost, jejíž alespoň jedny dveře nenavazují na dveře sousedící místnosti. Nezapomeňte, že sem se počítají i chodby, ty budou patřit mezi neuzavřené místnosti zhruba.



Odměna za kruhové místnosti

U této odměny se bere v úvahu počet místností o velikosti 150 nebo 500.



Odměna za místnosti s čtvercovým půdorysem

Zde hraje roli počet místností o velikosti 100 nebo 400.



Odměna za malé místnosti

Zde rozhoduje počet místností o velikosti 100 až 300.



Odměna za velké místnosti

Zohledňuje počet místností o velikosti 350 až 600.

*Obě odměny označené hvězdičkou nesmějí být ve hře současně.

Měl-li by takový případ nastat, jeden žeton odhodte a nahraďte ho žetonem jiným.

Karty úkolů

Každý hráč má během hry možnost dostat další body za splnění podmínek daných kartami úkolů. Dvě dostanete na začátku partie, další můžete získat díky odměně za uzavřenou technickou místnost.



Místnosti všech velikostí – u tohoto úkolu jde o to, zda máte ve svém zámku alespoň jednu místnost každého tvaru (resp. velikosti). Možností je 10 – chodby, schodiště a startovní haly se nepočítají.



Místnosti všech typů – zde je zapotřebí mít v zámku alespoň jednu místnost každého z 8 možných typů.



Chodby – získáte 1 bod za každou chodbu (přízemní či sklepní) ve svém zámku.



Schodiště – za každé schodiště získáte po 2 bodech.



Dveře vedoucí ven ze zámku – za každé dvoje dveře vedoucí ven získáte 1 bod, dveře z chodeb se nepočítají.



Uzavřené místnosti – za každou vaši uzavřenou místnost získáte po 1 bodu.



Místnosti s čtvercovým půdorysem – za každou místnost o velikosti 100 nebo 400 získáte bod.



Kruhové místnosti – za každou místnost o velikosti 150 nebo 500 získáte bod.



Hotovost – za každých 5 000 ₰, které vám zůstanou na konci hry, získáte bod (bez ohledu na to, zda jste již za ně získali body jiným způsobem).



Místnosti vyznačeného typu – za každou místnost daného typu získáte počet bodů uvedený na kartě.



Místnosti vyznačené velikosti – za každou místnost dané velikosti (a tvaru) získáte počet bodů uvedený na kartě.

Sólová hra

Hru připravte jako pro hru tří hráčů, ale nevykládejte na ústřední desku žádné žetony královských odměn a neotáčejte žádné karty místností. Vezměte si 2 karty úkolů, 15 000 ₰ a jednu halu. Svůj označovací kámen položte na pole 0 počítadla bodů. V každém tahu otočte tři karty místností jednu po druhé a příslušné místnosti přiřadte k cenovkám 2 000 ₰, 4 000 ₰ a 6 000 ₰ (přiřazení si nemůžete určit libovolně, je dáno pořadím otáčených karet). Můžete si jako obvykle koupit jednu z místností v nabídce, chodbu nebo schodiště, nebo pasovat. Poté odhodte všechny zbylé místnosti v nabídce (budou 2 nebo 3) do krabice a pokračujte dalším kolem opět vyložením nových tří místností. Hra jinak probíhá jako ve více hráčích, všechny peníze platíte do obecného banku. Na konci si sečtete získané body.

Podle následující tabulky zjistíte, jak jste dopadli:

do 50 bodů	přidavač
51 až 70 bodů	zedník
71 až 85 bodů	mistr
86 až 100 bodů	architekt
více než 100 bodů	Vrchní královský stavitel

Šílený král Ludvík II.

Král Ludvík II. se chopil žezla bavorského království v roce 1864, ale již o dva roky později bylo Bavorsko podrobena Prusku. Místo aby se staral o státní záležitosti, věnoval se král Ludvík svým zálibám. Byl doslova fascinován středověkými hrady a nechal stavět nové. Nejznámějším z nich je Neuschwanstein, fantastický a pohádkově vyhlížející zámek s mnoha věžemi a cimbuřími. Stal se inspirací i Waltu Disneymu při kreslení zámku ve světoznámé animované pohádce Sněhurka, jakož i předlohou pro zábavní parky Disneyland po celém světě.

Král Ludvík utratil celé jmění (přes 30 miliónů tehdejších marek) za stavbu svých zámků. Byl stejně jako on výstřední a velkolepé. Mnoho zvláštních místností, které se v nich skutečně nalézají, obsahuje i naše hra. Je tu i unikátní Venušina jeskyně, podzemní prostor naplněný vodou, kde Ludvík nechával uvádět své oblíbené opery Richarda Wagnera v obzvlášť působivé atmosféře.

Bavorští ministři nakonec krále zbavili vlády, prohlásili ho za duševně chorého a v roce 1886, jen den poté, co byl oficiálně zbaven trůnu, bylo jeho mrtvé tělo nalezeno v jezeře u zámku Berg, kam byl odsunut do ústraní. Okolnosti Ludvíkovy smrti nebyly nikdy uspokojivě objasněny, jeho zámky však zůstávají jako památníky stát dodnes a ročně přilákají obrovské davy turistů.

Autor: Ted Alspach
Ilustrace: Keith Curtis
Vývoj: Dale Yu
Titulní ilustrace: Ollin Timm
Český překlad: Karel Vlasák

Poděkování za pomoc s českými názvy místností: Radka Těšínská, Pavel Ranocha, Greisslerovi, Klára Stejskalová

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

beziergames

© 2014 Bezier Games, Inc.
All rights reserved.

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz