Castles of Mad King Ludwig

Замки безумного короля Людвига

В игре «Замки безумного короля Людвига» вам предстоит построить свой уникальный замок, учитывая желания короля Людвига II, которого некоторые считали безумным, а другие называли «сказочным королем». Игроки выступают в роли Великих Архитекторов. Замок должен состоять из разнообразных залов, комнат и помещений. Строительство каждого нового помещения требует финансовых затрат и дает возможность получить благодарность короля в виде победных очков и дополнительных вознаграждений. Выигрывает игрок, который набирает наибольшее количество победных очков!

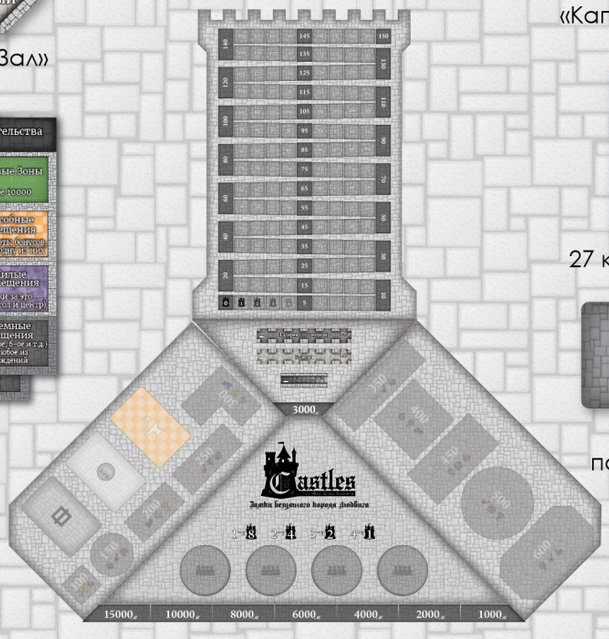
Комплектация

4 тайла «Гербовый Зал»

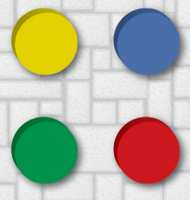
76 монет по 1000 марок

20 монет по 5000 марок

4 памятки игрока



двустороннее поле для контрактов, 2 поля для тайлов и карт, поле для галерей и лестниц, поле для подсчета очков

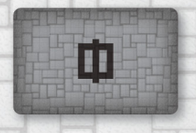


4 фишки игроков

1 маркер «Главный Строитель»

24 тайла «Капризы короля»

27 карт бонусов



50 карт помещений

6 тайлов лестниц

9 двухсторонних тайлов галерей (верхний и нижний уровни)

6 тайлов помещений по 500 футов

6 тайлов помещений по 600 футов

9 тайлов помещений по 150 футов

9 тайлов помещений по 300 футов

6 тайлов помещений по 400 футов

9 тайлов помещений по 250 футов

6 тайлов помещений по 350 футов

9 тайлов помещений по 100 футов

9 тайлов помещений по 200 футов

6 тайлов помещений по 450 футов

Подготовка к игре

1 Положите поле для контрактов в середину стола. Используйте сторону с четырьмя «Капризами короля» для 4 игроков. Используйте другую сторону для 2 или 3 игроков. Положите другие поля вокруг него. Слева положите поле с помещениями от 100 до 300 футов. Справа – поле с помещениями от 350 до 600 футов. Сверху положите поле для галерей и лестниц.

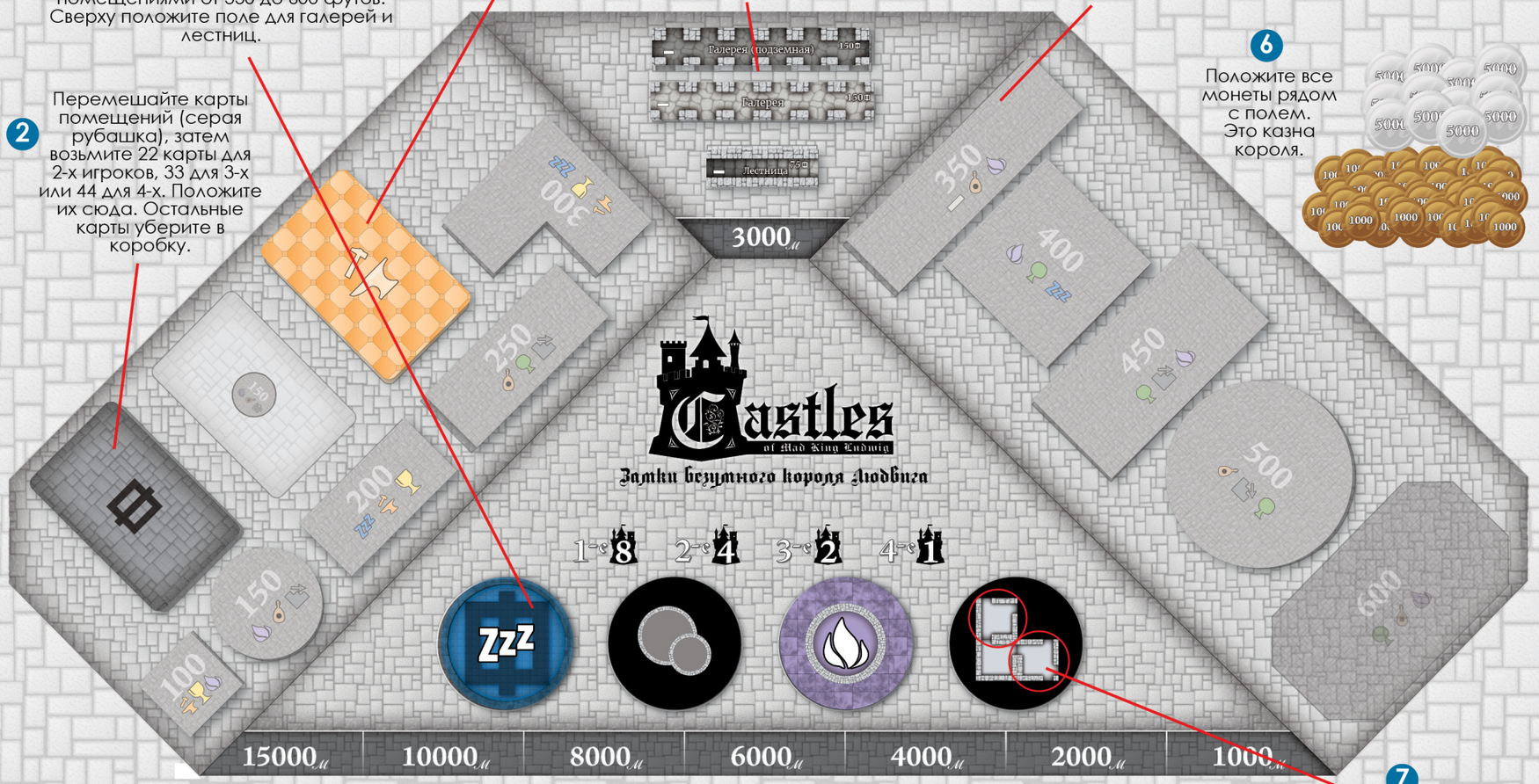
2 Перемешайте карты помещений (серая рубашка), затем возьмите 22 карты для 2-х игроков, 33 для 3-х или 44 для 4-х. Положите их сюда. Остальные карты уберите в коробку.

3 Перемешайте и положите карты бонусов (желтая рубашка) на свое место.

4 Выложите галереи и лестницы. При игре втроем уберите 1 лестницу и 2 галереи. При игре вдвоем – 2 лестницы и 4 галереи.

5 Перемешайте и разложите тайлы помещений лицом вниз на соответствующие им места на полях слева и справа. При игре втроем уберите по одному тайлу больших помещений из всех стопок от 350 до 600 футов и по два тайла маленьких помещений из всех стопок от 100 до 300 футов. При игре вдвоем – по 2 тайла всех больших помещений и по 4 всех маленьких.

6 Положите все монеты рядом с полем. Это казна короля.



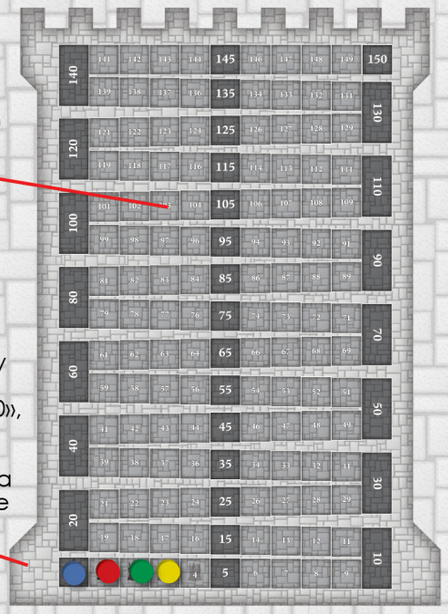
7 Положите на поле контрактов тайлы «Капризы короля» по количеству игроков. Одновременно не могут быть выложены Капризы, приносящие очки за завершенные и за незавершенные помещения. Смотрите о Капризах короля на стр. 5.

8 Выберите одного игрока любым удобным способом и дайте ему маркер Главного Строителя.

9 Переверните 5 карт помещений для 2-х игроков. Для 3-х – 6, а для 4-х – 7 карт. Положите соответствующие изображениям на картах тайлы помещений лицом вверх под полем контрактов. Использованные карты уберите в стопку сброса рядом с колодой лицом вверх.

10 Положите Башню Славы (поле для подсчетов очков) так, чтобы она была видна всем

11 Положите цветную фишку игрока, который является Главным Строителем, на «0», а фишки каждого следующего по часовой стрелке игрока на следующее свободное деление.



12 Дайте каждому игроку Гербовый Зал его цвета, 3 карты бонусов и 15000 марок (м). Начиная с Главного строителя по часовой стрелке, каждый игрок возвращает 1 карту бонусов по своему выбору вниз колоды.

Ход игры

Первый Главный Строитель распределяет на свое усмотрение открытые тайлы помещений (см. «Подготовка к игре» п. 9) между слотами с ценой под полем контрактов (цена 2000 не используется для игры вдвоем). Каждой цене может соответствовать только одно помещение.

Каждый игрок, начиная с игрока, сидящего слева от Главного Строителя, выбирает одно из открытых помещений, либо галерею или лестницу. Он оплачивает Главному Строителю (а не в казну короля) стоимость, указанную на поле контрактов (или 3000 за галерею или лестницу), и тут же размещает тайл (галерею или лестницу) у себя в замке.

За выставленное помещение начисляются очки, фишка игрока перемещается на поле победных очков.

Если у игрока не хватает денег (или он не видит для себя хорошего хода), он может сказать «Пас» и получить помощь короля в размере 5000 марок из казны. В этом случае Главный Строитель ничего не получает.

Когда наступает очередь Главного Строителя, он также берет тайл помещения (лестницу или галерею), оплачивая стоимость в казну, либо пасует и получает 5000 марок.

На помещения, которые не были куплены в этот раунд, кладется по 1000 марок из казны (в добавок к деньгам, которые возможно уже лежат на них с предыдущих ходов). В дальнейшем все монеты, лежащие на тайле, получает тот игрок, который забирает этот тайл. Эти деньги могут быть использованы для оплаты взятого помещения, в соответствии с указанной ценой.

Маркер Главного Строителя передается следующему игроку по часовой стрелке. Новый Главный Строитель в свой ход открывает карты помещений по количеству свободных слотов под полем контрактов, если такие есть. Добавляются тайлы, соответствующие изображениям на картах. Открытые карты уходят в сброс. Теперь Главный Строитель может переместить все помещения (а не только новые), назначив им новую цену. Перемещение может производиться и в том случае, если не были добавлены новые тайлы. Если закончились тайлы, обозначенные на карте, берется следующая карта и добавляется соответствующий тайл.

Правила размещения помещений

1. Как минимум один вход в новое помещение должен совпадать со входом в помещение, которое уже есть в вашем замке.
2. Тайлы не могут лежать внахлест.
3. Помещения могут быть построены под углом 90^0 (например, круглые помещения имеют входы под углом 90^0).
4. Входы могут перекрываться глухими стенами других помещений, если соблюдается правило №1.
5. У вашего замка всегда должен быть по крайней мере один открытый внешний вход (без учета выхода в «колодцы», то есть пространства, огражденные стенами со всех сторон).
6. Подземные помещения и подземные галереи могут соединяться с верхними помещениями только при помощи лестниц. Подземные помещения могут находиться рядом (соприкасаться стенами) с верхними, но входы подземных помещений и галерей не могут соединяться со входами верхних помещений и галерей. Смотрите раздел о Подземных помещениях на странице 4.
7. Помещения не могут находиться впритык с внешней оградой Парковых Зон. Смотрите раздел о Парковых Зонах на странице 4.
8. Вы не можете купить помещение, если его невозможно разместить в замке, соблюдая вышеназванные правила.

На примере показаны варианты правильного размещения помещений.

Иконки

В центре большинства помещений находится иконка замка, в которой стоит цифра, указывающая на дополнительные очки (победные или штрафные). Рядом расположена одна или несколько иконок других типов помещений. Между цифрой и иконкой может быть кирпичная стена, проход или они просто расположены рядом.

Помещения для Приемов дают штрафные очки за помещения некоторых типов, находящихся рядом, как через сплошную стену, так и через проход. На таких тайлах цифры и иконки разделены кирпичной стеной. Подробнее об этих помещениях смотрите на странице 4.

Многие помещения дают дополнительные очки в случае, если они соединяются с типами помещений, указанными на иконке, но только через проход. На этих тайлах цифры и иконки разделены стеной с проходом.

Подземные помещения приносят дополнительные очки в зависимости от того, сколько помещений определенного типа есть в вашем замке. Цифры и иконки на них расположены рядом.

Подробнее о Подземных помещениях смотрите на странице 4.

Очки за строительство помещений

1. Сразу получите очки за строительство помещения (передвиньте свою фишку на поле победных очков), указанное в иконке замка в левом верхнем углу тайла.
2. Добавьте очки в соответствии с тем, что указано в центре тайла помещения.
3. Проверьте помещения, которые соединились с вновь построенным помещением, и добавьте очки, указанные в центре этих тайлов.

4. Проверьте, не примыкает ли построенное помещение (через проход или стену, угол не считается) с Помещением для Приемов, на котором в центре есть иконка этого типа помещений. Вычтите штрафные очки. Аналогичным образом очки вычитаются и при строительстве Помещения для Приемов. Штраф срабатывает за каждое примыкание.
5. Проверьте Подземные помещения и добавьте очки за постройку помещений, обозначенных на них в центре тайла.
6. Если вы завершили одно или более помещений (все входы соединены со входами других помещений), то получите вознаграждение за завершение строительства.

Подробнее о вознаграждениях смотрите ниже и в Памятке игрока.

Конец игры

Игра завершается сразу же после окончания раунда, в котором заканчиваются карты в колоде помещений. Если после открытия последней карты остаются пустые слоты, Главный Строитель перетасовывает сброс, затем использует недостающее количество карт.

Начисление победных очков

По окончании последнего раунда игроки в первую очередь получают очки за выполнение «Капризов короля» (их описание ниже). Затем каждый игрок получает по 2 очка за каждое помещение, включая галереи и лестницы, построенное в его замке, если стопка этих тайлов закончена. Тайлы, лежащие под полем контрактов, также обратно не возвращаются и не учитываются. После этого игроки по очереди (начиная с Главного Строителя) показывают свои карты бонусов и получают за них дополнительные очки. Оставшиеся деньги пересчитываются в победные очки: по одному за каждые 10000 марок.

Игрок, набравший самое большое количество очков, выигрывает! В случае ничьей побеждает игрок, построивший самый большой замок (сравнивается количество квадратных футов, указанное в верхнем правом углу каждого тайла).

Типы помещений и завершение их строительства

В игре 8 типов помещений. Каждое помещение при завершении строительства приносит игроку награды. Строительство помещения считается завершенным в тот момент, когда все входы в это помещение соединены со входами в другие помещения. Если вход упирается в глухую стену (что допустимо), строительство этого помещения не считается завершенным.

Если в один ход вы завершаете строительство 2-х или более помещений, вы можете выбрать, в каком порядке получать награду за завершение строительства.

Жилые помещения

В жилых апартаментах, украшенных великолепными гобеленами и изящной мебелью, король может отдохнуть и насладиться всеми удовольствиями роскошной жизни.

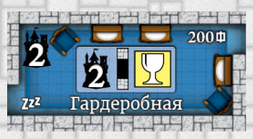
Награда за завершение строительства: повторно получите очки за это помещение, указанные в верхнем левом углу и в центре тайла.

Помещения для Приемов

Когда король принимает гостей, в этих помещениях обычно шумно и весело, а порой дым стоит коромыслом. Поэтому, если Помещение для Приемов находится рядом с другими (обозначенными на иконках) помещениями, вы получаете штрафные очки. «Рядом» означает, что стена соприкасается с любой частью стены другого помещения (даже подземного) или примыкает через вход. Это правило не действует, если помещения соприкасаются только углами.

Награда за завершение строительства: немедленно получите 5 победных очков.

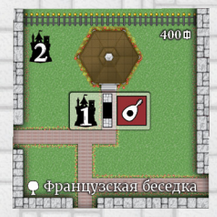
Спальни



В спальнях Его Величество спит и видит сны о дальнейших постройках в его чудо-замке.

Награда за завершение строительства: возьмите стопку тайлов какого-то одного размера (кроме галерей и лестниц) и просмотрите их. Выберите из них 0, 1 или 2 тайла и разместите лицом вниз на стопку карт помещений. Перемешайте оставшиеся тайлы помещений и верните их на место. Выбранные тайлы выкладываются на стол в следующем раунде до того, как добираются карты помещений. Последний, положенный таким образом тайл, берется первым. Если эта награда используется в последний раунд, когда уже не осталось карт помещений в колоде, игрок, получающий это вознаграждение, кладет выбранные тайлы в стопку сброса. Эти помещения не продляют игру и не используются, однако, данное действие может привести к тому, что тайлы определенного типа закончатся, а это может принести победные очки.

Парковые Зоны

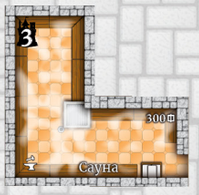


Королевский замок – это не только залы и комнаты. Это еще и окружающие его парки. Король их обожает!

Рядом с внешней оградой Парковых Зон ничего не может быть построено вприпык. Соприкасаться с этими ограждениями нельзя ни при строительстве самих парков, ни при строительстве других помещений (допустимо соприкосновение углами).

Награда за завершение строительства: возьмите 10000 марок из казны.

Подсобные помещения



Прислуге Его Величества нужно где-то хранить все необходимое для обеспечения короля и его великолепного замка, стирать и гладить королевские наряды. Кроме того, и королю нужны помещения, в которых он и его гости… Впрочем, об этом даже не стоит здесь упоминать.

Награда за завершение строительства: возьмите 2 карты бонусов. Выберите одну и добавьте к тем, что у вас уже есть. Вторую положите вниз колоды.

Столовые помещения

Король любит вкусно поесть и предпочитает делать это в роскоши.

Награда за завершение строительства: дополнительный ход (купите и поставьте еще одно помещение, галерею, лестницу, или возьмите 5000). Сделайте этот дополнительный ход до того, как ход сделает следующий за вами игрок.

Коридоры

Галереи (верхние и подземные), лестницы, ваш Гербовый Зал и большие галереи соединяют помещения в королевском замке. Галереи имеют множество входов, давая вам большое количество вариантов для строительства. Лестницы позволяют вам спускаться в подземные помещения. Когда вы строите лестницу, поставьте ее более светлым краем ко входу в помещение на верхнем этаже. Нельзя построить две лестницы таким образом, чтобы они соединялись друг с другом. Галереи двухсторонние: одна сторона – для верхних этажей (светлая), а другая – для подземелья (темная). Выкладывайте галерею нужной стороной. Подземные и верхние галереи не могут соединяться входами друг с другом. Галереи, лестницы и Гербовый Зал не учитываются при использовании карточки бонуса «Уникальный размер», а также при выполнении Каприза короля «Маленькие помещения».

Награда за завершение строительства: можете взять галерею или лестницу и сразу поставить её бесплатно. Эту награду можно получить только 1 раз в ход. Исключение: если игрок во время своего дополнительного хода (награда за завершение Столовой), завершает коридор, он снова получает награду за завершение коридора, даже если он уже получал эту награду во время основного хода.

Подземные помещения

Обычно король не приглашает гостей в эти помещения, но иногда они попадают сюда, помимо своей воли. Для того, чтобы построить Подземное помещение, вы сперва должны построить лестницу с верхнего этажа. Вы можете построить Подземное помещение или галерею с «темной» стороны лестницы. Все последующие помещения или галереи либо должны являться подземными, либо лестницей, ведущей обратно наверх. Вы можете строить Подземные помещения (включая галереи) рядом с помещениями или галереями верхнего этажа, при этом их входы не должны соединяться. Все Подземные помещения приносят очки за другие помещения определенного типа, указанные на иконке в центре, имеющиеся в замке на момент постройки. Это помещение продолжает приносить дополнительные очки при размещении каждого нового тайла такого типа.

Награда за завершение строительства: за каждое 2-е, 4-е, 6-е и т.д. завершенное Подземное помещение игрок может выбрать любую из предыдущих 7 наград. Выбрав награду за «Жилое помещение», игрок получает повторно очки именно за это Подземное помещение (при завершении нескольких – по выбору).

Капризы короля и благодарность за их выполнение

Благодарность короля за выполнение его капризов приносит очки, которые подсчитываются следующим образом: 1 место – 8 очков, 2 место – 4 очка, 3 место – 2 очка, 4 место – 1 очко.

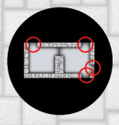
Для получения этих очков вы должны хотя бы минимально выполнить условия данного Каприза короля. Например, если очки начисляются за тип помещений, в вашем замке должно быть как минимум одно помещение этого типа. В противном случае вы не получаете очков за этот Каприз.

Если у двух или более игроков ничья, то очки за места суммируются и делятся на количество претендентов с округлением в меньшую сторону. Например, два игрока претендует на 1 место. Складываем 8 и 4 (очки за 1 и 2 место) и делим пополам. Каждый получает по 6 очков. Следующий игрок получает за свое 3 место 2 очка. Если результат одинаков у троих – то 8+4+2. Делим результат на количество игроков и округляем в меньшую сторону. Все получают по 4 очка.

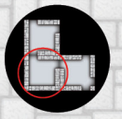
Благодарность за помещения считается по количеству помещений данного типа в вашем замке.

Благодарность за деньги считается по количеству денег в конце игры (помимо того, что они приносят 1 очко за каждые 10 000).

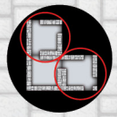
Благодарность за размер помещений считается по совокупному размеру всех помещений определенного типа в вашем замке. Сложите все квадратные футы (в верхнем правом углу) этого типа.



Благодарность за внешние входы считается по количеству внешних входов в ваш замок (не включая коридоры). Внешний вход ведет за пределы внешней границы вашего замка (входы, ведущие в «колодцы», не считаются).



Благодарность за завершенные помещения считается по количеству завершенных помещений в вашем замке. У завершенных помещений все входы соединяются со входами в другие помещения. Если после этого Каприза, при подготовке к игре, выходит Каприз за незавершенные помещения, сбросьте его и возьмите следующий.



Благодарность за незавершенные помещения считается по количеству незавершенных помещений в вашем замке. У незавершенного помещения по крайней мере один вход не соединяется со входом другого помещения. Если после этого Каприза, при подготовке к игре, выходит Каприз за завершенные помещения, сбросьте его и возьмите следующий.

Благодарность за круглые помещения считается по количеству круглых тайлов в вашем замке. Круглые помещения имеют площадь 150 и 500 квадратных футов.

Благодарность за квадратные помещения считается по количеству квадратных тайлов в вашем замке. Квадратные помещения имеют площадь 100 и 400 квадратных футов.

Благодарность за маленькие помещения считается по количеству маленьких тайлов в вашем замке. Маленькие помещения имеют площадь от 100 до 300 квадратных футов. Гербовый Зал не считается.

Благодарность за большие помещения считается по количеству больших тайлов в вашем замке. Большие помещения имеют площадь от 350 до 600 квадратных футов.

Карты бонусов

Очки за карты бонусов подсчитываются в конце игры.

Уникальный размер – 8 очков, если в вашем замке есть хотя бы одно из 10 помещений каждого размера. Если у вас более одного помещения каждого размера – это не приносит вам дополнительных очков.

Уникальный тип – 7 очков, если в вашем замке построены помещения всех 8 типов.

Галереи – 1 очко за каждую галерею в вашем замке.

Лестницы – 2 очка за каждую лестницу, построенную в вашем замке.

Внешние входы – 1 очко за каждые два внешних входа в вашем замке (не включая входы в Коридоры). Внешний вход ведет за пределы внешней границы вашего замка (входы, ведущие в «колодцы», не считаются).

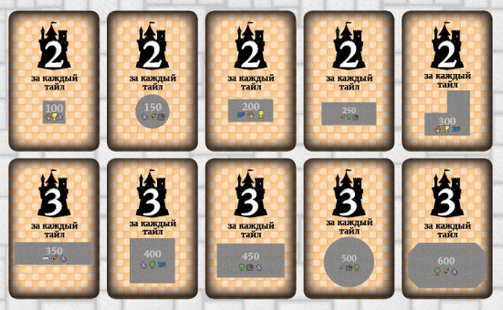
Завершенные помещения – 1 очко за каждые 2 завершенных помещения в вашем замке. У завершенного помещения все входы соединяются со входами в другие помещения.

Квадратные помещения – 1 очко за каждый квадратный тайл (100 и 400 квадратных футов).

Круглые помещения – 1 очко за каждый круглый тайл (150 и 500 квадратных футов).

Деньги – 1 очко за каждые 5000 марок, которые есть у вас в конце игры (помимо 1 очка, которые игрок получает за каждые 10000 марок в конце игры).

Бонусы за помещения – приносят вам очки по количеству помещений этого типа в конце игры.



Бонус за размер – приносят вам очки по количеству помещений данного размера в конце игры.

Вариант соло-игры

Разложите игру так же, как для 3 игроков. В фазу подготовки к игре не открывайте карты помещений (п. 9), а также не выкладывайте Капризы короля (п. 7). Возьмите 2 карты бонусов (без выбора), 15000 марок и Гербовый Зал любого цвета. Положите фишку вашего цвета на цифру 0 на поле подсчета очков.

Каждый ход переворачивайте 3 карты помещений и выкладывайте тайлы по очереди на цены 2000, 4000, 6000. Остальные слоты не используются. Это помещения, которые могут быть куплены в этот ход. В конце хода уберите некупленные тайлы в коробку. Если вы берете 5000 марок, либо строите галерею или лестницу, все равно уберите все некупленные в этот ход тайлы в коробку.

Играйте в игру по обычным правилам, оплачивая стоимость помещений казне.

Очки в конце соло - игры.

- Меньше 50: Шут;
- 51-70: Прислужник короля;
- 71-85: Герцог;
- 86-100: Великий Герцог;
- 101+: Король.

О короле Людвиге

Король Людвиг II взошел на трон Баварии в 1864, которая спустя несколько лет подчинилась Пруссии. Вместо того, чтобы сфокусироваться на проблемах государства, Людвиг был очарован средневековыми замками. Король Баварии потратил все свое состояние (более 30 млн. марок) на строительство замков. Как и сам Людвиг II, они были одновременно причудливыми и прекрасными. Он успел построить три из семи задуманных. Самый известный замок - Нойшванштайн. Этот сказочный дворец стал прообразом замков Диснейлэнда по всему миру.

Строительство романтического Нойшванштайна началось в 1869 году. Дворец строили 17 лет и при жизни короля не закончили.

Замок Херренкимзее на острове Херренинзель был заложен в 1878 году. Дворец и великолепный сад Людвиг II хотел сделать копией парижского Версаля. Роскошный замок был символом абсолютной монархии и архитектурным памятником Людовику XIV, перед образом которого благоговел король Баварии.

Линдерхоф начали строить в 1874 году. «Маленький Версаль» – так называл его Людвиг. Этот замок тоже обустроили по образцу главного французского дворца. Роскошь замка была неправдоподобной, вызывающей. В нём был установлен белый рояль с позолотой, заказанный специально для Вагнера. Однако композитор так и не приехал в Линдерхоф.

В конечном счете баварские министры свергли Людвига, объявив его сумасшедшим…

В 1886, спустя всего 1 день после свержения с трона, тело Людвига было найдено в озере. Причина его смерти является загадкой и по сей день, а построенные им замки стали величайшим наследием. Толпы туристов посещают их из года в год.

Ряд помещений замков Людвига нашли отображение и в игре. Например, удивительный Грот Венеры – подземная пещера, заполненная водой, где король мог наслаждаться операми Вагнера в чудесной обстановке.

Тестирование игры

Большое количество людей построило Замки своей мечты прежде, чем эта игра была издана. Авторы и издатели благодарны всем им, а в особенности: Никола Элли, Кэрол Олспач, Дакота Олспач, Гэйг Олспач, Тони Олспач, Крис Бэндер, Изабелла Бэндер, Дэйв Клуни, Эдрю Куэто, Эрик Дальхит, Шилли Гэншоу, Дуг Гарретт, Дженнифер Геске, Бретт Хардин, Лукас Хедгрен, Майк Хеллер, Джереми Хигдон, Шоана Хант, Дэн Кинг, Ларри Леви, Дон Лизардо, Джим МакКиллан, Карен Миллер, Майкл Моррисон, Натан Морсе, Джесси Мундис, Джон Палагвай, Ализа Панитц, Стив Сэмсон, Барбара Шепард, Сэр Шаффлсэлот, Джеймс Натан Спенсер, Джим Стис, Макс Стис, Ник Таннин, Моника Фон Таген, Крэг Воллмар, Кэнди Вебер, Рэй Виснески, Карен Вудсмансе, Кристофер Ю, Райан Ю.

О разработчике

Дэйл Ю (Dale Yu) стал разрабатывать игры в 2001 году. Среди его проектов такие, как Dominion, Suburbia и Subdivision, а также соло-версия Agricola. Он был со-дизайнером нескольких игр (Gib Gas, Start Frei, Flizz&Miez), а также двух дополнений к Agricola (X-Deck и Legen*Dairy Forest Deck). С 2010 года он является главным редактором блога OpinionatedGamers. Дэйл работает врачом в университетском городке Мидвестерна. У него есть жена (которая никогда не играет в игры) и два сына-тинэйджера (которые постоянно принимают участие в тестировании его игр).

О дизайнере

Тэд Олспач (Ted Alspach) живет в разрастающемся городке при замке Олспач (что располагается в поместье Олспач) с женой, двумя детьми, собакой и двумя кошками где-то в Северной Калифорнии. Тэд является дизайнером еще нескольких игр: Suburbia, Ultimate Werewolf, One Night Ultimate Werewolf, Mutant Meeples, You Suck, Kniffel das Kartenspiel, TieBreaker и Start Player.

О BezierGames, Inc.

Издательство Bezier Games, Inc., основанное Тедом и Тони Олспач, существует с 2007 года. Beizer Games выпускает стратегические карточные и настольные игры, среди которых такие хиты, как Suburbia, Subdivision и Ultimate Werewolf.

beziergames
www.beziergames.com

О Студии настольных игр Геменот

Эксклюзивным дистрибьютором игры «Замки безумного короля Людвига» на территории России является ООО «Геменот».

«Студия настольных игр Геменот» основана в 2007 году Сергеем Голубкиным. Первой настольной игрой компании стала коллекционная карточная стратегия «Конфликт», затем издательство переключилось на социальные и мобильные игры. С 2013 года компания вернулась на рынок настольных игр, выпустив аукционную игру «Меценат» и бестселлер «Купи Слона!». В настоящий момент ассортимент игр насчитывает более 10 позиций, среди которых мировой хит «Мистериум», созданный компанией IGames.

Gemenot

«Замки безумного короля Людвига» являются собственностью Тэда Олспач и Bezier-Games, Inc. Все права защищены.

Эксклюзивным дистрибьютором игры «Замки безумного короля Людвига» на территории России является ООО «Геменот», генеральный директор Сергей Голубкин.

E-mail: gemenotgames@gmail.com
www.gemenot.ru

Подготовка русской версии к печати: Евгений Масловский, Ирина Солдатова , Маргарита Астафьева и Мария Масловская.

Благодарность за информационную поддержку Владимиру Шлапакову, автору блога «Настольные игры в Латвии», и Алексею Зуйкову, автору видеоблога «Два в Кубе».