RÜDIGER DORN

LOUIS XIV

Ränkespiele am Hofe des Sonnenkönigs

Schlüpft in die Rolle von gewitzten Günstlingen und versucht euer Glück am Hofe von Louis XIV. Beeinflusst seine nächsten Angehörigen. Verführt seine zahlreichen Mätressen. Bestecht Minister, kauft Generäle. Holt euch die Informationen, die ihr zum Erfüllen eurer Missionen braucht!

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über genau vier Runden. Jede Runde wiederum besteht aus vier aufeinander folgenden Phasen. Zunächst erhalten die Spieler frisches Geld und neue Einflusskarten. Anschließend versuchen sie, ihre Einflusssteine mittels der Karten möglichst gewinnbringend auf die verschiedenen Personen am Hofe des Königs zu verteilen. Danach werden die gerade platzierten Einflusssteine ausgewertet, und die Spieler erhalten u.a. Missions-Chips, Geld und weitere Karten. Mit den Chips erfüllen sie dann ihre „geheimen Missionen", wofür sie schließlich Siegpunkte erhalten.

Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELMATERIAL

90 Spielkarten	(20 + 12 + 8 Missionskarten, 30 Einflusskarten, 12 Intrigekarten, 8 Geldkarten)
64 Einflusssteine	(je 16 Holzsteine in 4 Farben)
4 Stanztafeln mit 12 Personentafeln	(zeigen 12 verschiedene Persönlichkeiten)
60 Wappen	(10x 6 verschiedene Wappen)
34 Missions-Chips	(10x Krone; je 6x Zepter, Helm, Ring, Brief)
32 Geldmünzen	(22x 1 Louisdor; 10x 5 Louisdor)
1 Startspieler-Kärtchen	(zeigt das Versailler Schloss)
1 Louis XIV-Spielfigur	
1 Haltefüßchen	

Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, zunächst die fett geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

In 4 Runden versuchen die Spieler, mittels ihrer Einflusskarten und -steine möglichst viele ihrer geheimen Missionen zu erfüllen

Wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt, ist Gewinner

SPIELVORBEREITUNG

(Achtung: Die folgenden Regeln gelten für das Spiel mit 3 oder 4 Spielern. Die Regelergänzungen für das Spiel mit 2 Spielern finden Sie auf der vorletzten Seite dieses Heftes.)

Die 12 Personentafeln zeigen beidseitig jeweils ein Porträt einer wichtigen Persönlichkeit am Hofe des Sonnenkönigs *(eine Kurzbiografie zu jeder Person finden Sie auf den letzten beiden Seiten dieser Regel)*. Rechts von den Porträts befindet sich eine Leiste, in der aufgeführt ist, was diese Person „ausschüttet", wenn man sie während des Spiels beeinflusst. Am unteren Ende jeder Leiste erkennt man die Nummer der Tafel; von 1 bis 12. Zu Beginn werden alle Personentafeln mit der roten Nummer nach oben in der Tischmitte ausgelegt: zunächst wird die Personentafel 1 (= *Anna d'Autriche*) ausgelegt, anschließend werden die anderen Tafeln, in dieselbe Richtung ausgerichtet, von 2 bis 12 spiralförmig an die erste Tafel angelegt (s. *Abbildung*).

Die Personentafel spiralförmig von 1–12 auslegen

Die 34 Missions-Chips (sechseckig) zeigen dieselben Symbole, wie sie die Personen 1 bis 4, 5 und 9 ausschütten. Die Spieler benötigen sie, um ihre Missionskarten zu erfüllen. Die Chips werden nach Motiven sortiert in den Lücken der Auslage neben den entsprechenden Personenplatziert (*die Briefe werden z.B. in die Lücke zwischen Tafel 8 und 9 gelegt, so dass sie direkt neben Philippe I. liegen*). Die Kronen werden zwischen den Tafeln 5 und 6 bzw. 9 und 10 platziert.

Missions-Chips, Wappen, Geld, Louis XIV und Spielkarten bereitlegen

Die 60 Wappen (quadratisch) zeigen zehnmal 6 verschiedene Wappen. Sie werden als gut gemischter *verdeckter* Vorrat oberhalb der Personentafeln bereitgelegt.

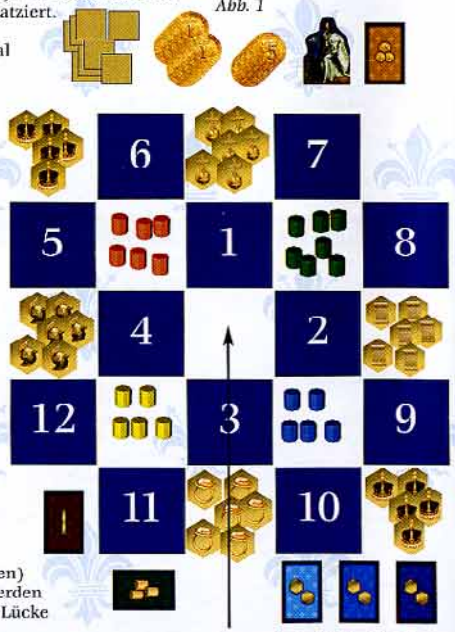
Die 32 Geldmünzen (rund) zeigen die Werte 1 oder 5. Sie werden nach Werten getrennt als „Bank" neben den Wappen bereitgelegt.

Die Louis XIV-Figur wird zunächst in das Haltefüßchen gesteckt. Anschließend wird sie neben den Geldmünzen bereitgestellt.

Die Spielkarten werden nach Rückseiten getrennt sortiert:

- **Die 8 Geldkarten** (gelbe Rückseiten) geben pro Runde an, wie viel Geld die Spieler erhalten und auf welche der Personentafeln 1 bis 4 der König gestellt wird. Die 8 Karten werden gut gemischt, dann werden 4 Karten *verdeckt* zurück in die Schachtel und 4 Karten als ein *verdeckter* Stapel neben den Geldmünzen bereitgelegt.
- **Die 12 Intrigekarten** (rotbraune Rückseiten) zeigen jeweils eine der 12 Personen. Sie werden als gut gemischter *verdeckter* Stapel in die Lücke zwischen Tafel 11 und 12 gelegt.

Abb. 1



hier werden im Spielverlauf die ausgespielten Einflusskarten abgelegt

- **Die 30 Einflusskarten** (grüne Rückseiten) zeigen ebenfalls jeweils eine der 12 Personen (je 2x) sowie 6x einen Bilderrahmen mit Vorhang und Fragezeichen (= Joker). Sie werden als gut gemischter *verdeckter* Stapel unterhalb der Tafel 11 bereitgelegt.
- **Die 40 Missionskarten** (drei verschiedene blaue Rückseiten) geben an, welche Missionen die Spieler am Hofe erfüllen sollen und was ihre Belohnung *pro Runde* darstellt, wenn sie ausgeführt wurden. Es gibt drei verschiedene Arten von Missionen; sie werden nach ihren Rückseiten (hell-, mittel- und dunkelblau) sortiert als drei gut gemischte *verdeckte* Stapel unterhalb der Auslage bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält

- **die 16 Einflusssteine** (Holzsteine) einer Farbe;
- **5 Louisdor** aus der Bank, die er für alle gut sichtbar vor sich legt *(Geld kann jederzeit mit der Bank gewechselt werden)*;
- **eine hell- und eine mittelblaue Missionskarte**, die er so auf die Hand nimmt, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können.

Das Startspieler-Kärtchen (= Versailler Schloss) erhält der älteste Spieler, der es vor sich legt; er ist Startspieler der 1. Runde.
Im Uhrzeigersinn legen nun alle Spieler einige ihrer **Einflusssteine** in die Lücke der Auslage, die ihnen am nächsten ist (s. *Abb. links; Blau ist Startspieler*):

Startspieler: 5 Einflusssteine	2. Spieler: 5 Einflusssteine
3. Spieler: 6 Einflusssteine	4. Spieler: 7 Einflusssteine

Die Spieler haben nun also verschieden viele Einflusssteine in ihrem *eigenen Vorrat* vor sich (11, 11, 10, 9) bzw. im so genannten *allgemeinen Vorrat* in der Tischmitte (5, 5, 6, 7).

Jeder Spieler erhält:
- **16 Einflusssteine**
- **5 Louisdor**
- **2 Missionskarten**

(1 hell- und 1 mittelblaue)

Jeder Spieler legt einige seiner Einflusssteine in den allgemeinen Vorrat:
- **1. Spieler: 5 Steine**
- **2. Spieler: 5 Steine**
- **3. Spieler: 6 Steine**
- **4. Spieler: 7 Steine**

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über genau **vier Runden**, die wiederum aus jeweils **4 aufeinander folgenden Phasen** bestehen:

- **1. Phase: Nachschub**
- **2. Phase: Einfluss**
- **3. Phase: Auswertung**
- **4. Phase: Missionen**

Nach der Missionsphase der 4. Runde endet das Spiel; der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner.

4 Runden à 4 Phasen:
- **1. Phase: Nachschub**
- **2. Phase: Einfluss**
- **3. Phase: Auswertung**
- **4. Phase: Missionen**

1. Phase: Nachschub

Diese Phase ist in drei aufeinander folgende Schritte unterteilt:

1. **Die oberste Geldkarte** wird aufgedeckt (*auch in der 1. Runde*): jeder Spieler nimmt sich den aufgeführten Geldbetrag aus der Bank und legt ihn für alle gut sichtbar zu seinem anderen Geld. Dann wird die Louis XIV-Figur auf die angegebene Personentafel gestellt (*mehr zu dieser Figur auf Seite 8*).
2. Beginnend mit dem Startspieler der Runde führt reihum jeder Spieler die Texte auf seinen bereits erfüllten und darum **offen vor ihm liegenden Missionskarten** aus, sofern sich diese auf die Nachschubphase beziehen (*entfällt in der 1. Runde, da noch niemand Karten ausliegen hat*). Die Missionskarten, die die Spieler auf der Hand haben, werden hierbei *nicht* beachtet.
3. Jeder Spieler erhält vom Stapel der Einflusskarten, die unterhalb der Tafel 11 (= *Jules Mazarin*) ausliegen, **5 Einflusskarten**, die er so auf die Hand nimmt, dass sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können.

NACHSCHUB

1.) Geldkarte aufdecken
(jeder Spieler erhält Geld; Louis XIV wird platziert)

2.) Texte der offen liegenden Missionen ausführen
(die Nachschubphase betreffend)

3.) 5 Einflusskarten pro Spieler

✣ 2. Phase: Einfluss

Es beginnt der Startspieler der Runde, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, legt *eine* seiner Einflusskarten offen in das Zentrum der Auslage (*s. Abb. 1*) und führt sie aus. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe usw., so lange, bis alle Spieler ihre Karten ausgespielt haben.
Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, die Einflusskarten zu nutzen:

- ✣ *entweder* platziert man damit Einflusssteine
- ✣ *oder* man holt sich Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat zurück in den *eigenen* Vorrat.

(Man kann also mit einer Einflusskarte nicht gleichzeitig Steine platzieren und aus dem allgemeinen Vorrat holen, sondern nur entweder oder.)

⇨ **Personen-Einflusskarten** (pro Person gibt es 2 Karten)

Platzieren: Nach dem Ausspielen einer solchen Karte darf ein Spieler ***bis zu* 3 Einflusssteine** (also auch weniger) aus seinem *eigenen* Vorrat nehmen und auf der Tafel mit der ausgespielten Person platzieren*. Wenn er möchte, kann er nun mit diesen Einflusssteinen auf eine diagonal *benachbarte* Tafel „springen". Dabei muss er jedoch *mindestens einen* Stein auf der Ausgangstafel zurücklassen. Anschließend kann er, wenn er möchte, von der *zweiten* Tafel ausgehend, noch ein weiteres Mal diagonal benachbart weiterspringen. In diesem Fall muss er auch auf der *zweiten* Tafel einen Stein zurücklassen. Spätestens nach zwei solchen Sprüngen endet sein Zug, da er nun alle 3 Einflusssteine platziert hat. *(Siehe folgende Beispiele.)*
Achtung: Fürs Zurücklassen muss immer einer der *gerade* platzierten Steine benutzt werden! Einflusssteine, die aus früheren Zügen auf der Tafel liegen, werden hierbei *nicht* beachtet!
Herausnehmen: Nach dem Ausspielen einer solchen Karte darf ein Spieler 3 seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat in der Tischmitte zurück in seinen *eigenen* Vorrat legen. Hat er nicht mehr genügend viele Steine im allgemeinen Vorrat, nimmt er eben entsprechend weniger heraus.

⇨ **Joker-Einflusskarten** (die 6 Vorhänge)

Platzieren: Mit einer solchen Karte können **bis zu 2 Einflusssteine** platziert werden. Dazu nimmt der Spieler zunächst 1 Stein aus seinem *eigenen* Vorrat und platziert ihn auf einer *beliebigen* der 12 Personentafeln. Wenn er möchte, kann er nun noch einen zweiten Stein auf derselben oder auf einer diagonal *benachbarten* Tafel platzieren.
Herausnehmen: Der Spieler legt 2 seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat zurück in seinen *eigenen* Vorrat. Hat er nicht mehr genügend viele Steine im allgemeinen Vorrat, nimmt er eben weniger heraus.

EINFLUSS

Die Spieler spielen reihum je 1 Einflusskarte aus

Die Nummer, die Abbildung und die Ausschüttung der Personentafel, auf der mit dem Platzieren begonnen wird.

** Aus Gründen der Übersicht sollten die Einflusssteine immer, nach Farben gruppiert, auf dem linken unteren Teil der Tafeln platziert werden.*

Pro Karte bis zu 3 (Personen-Karte) **bzw. bis zu 2 Einflusssteine** (Joker-Karte)

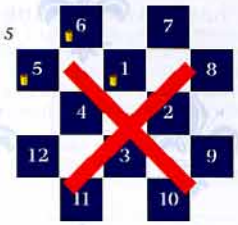
- ***entweder* platzieren**
- ***oder* aus dem allgemeinen Vorrat nehmen**

Abb. 2

Abb. 3

Abb. 4

Abb. 5



Beispiel: *Karin hat eine Einflusskarte „le Grand Condé" (Tafel 6) ausgespielt, d.h. sie kann nun 3 (oder weniger) ihrer Einflusssteine auf der Tafel 6 platzieren (Abb. 2). Sie könnte aber auch von dort auf eine benachbarte Tafel springen, z.B. auf Tafel 1 (oder 5), wobei sie mind. einen Stein auf Tafel 6 zurücklassen müsste (Abb. 3). Wenn sie wollte, könnte sie von Tafel 1 aus erneut springen, z.B. auf Tafel 4 (oder 2 oder 7). In diesem Fall müsste sie auch einen Stein auf Tafel 1 zurücklassen (Abb. 4).*
Was sie nicht dürfte, wäre, von der Tafel 6 ausgehend, sowohl einen Stein auf Tafel 5 als auch einen auf Tafel 1 zu platzieren (Abb. 5). (Hätte sie aber eine Einflusskarte „Anna d'Autriche" (Tafel 1) oder „Françoise de Montespan" (Tafel 5) ausgespielt, wäre dieser Zug in Ordnung.)

Achtung: Diese Beispiele zeigen nur einige wenige Möglichkeiten, wie Karin ihre 3 Einflusssteine, ausgehend von Tafel 6, platzieren kann. Auch dürfte sie jederzeit weniger als 3 Steine platzieren, wenn sie wollte.

Zur Verdeutlichung noch einmal die zusammengefassten **Regeln für das Platzieren von Einflusssteinen.** Man darf...

- ✣ *jederzeit* auch weniger als 3 bzw. 2 Einflusssteine platzieren;
- ✣ nur diagonal *benachbart* weiterspringen;
- ✣ von keiner Tafel weiterspringen, ohne dort nicht *mindestens 1 Stein* zurückzulassen;
- ✣ von einer Tafel nicht in *zwei* Richtungen springen.

Auf diese Weise spielt *jeder* Spieler reihum so lange einzelne Einflusskarten aus, bis *er* nur noch *eine* Einflusskarte auf der Hand hat. Diese letzte Einflusskarte jedes Spielers wird *nicht* ausgespielt, sondern *direkt* nach der *vorletzten* Karte - vollkommen wirkungslos! - abgeworfen, indem sie verdeckt auf den Stapel der nicht verteilten Einflusskarten gelegt wird. Sie wird *nie* in die nächste Runde „mitgenommen". Haben *alle* Spieler auf diese Weise ihre Karten ausgespielt, endet die Einflussphase.

Jeder Spieler spielt alle seine Einflusskarten *bis auf eine* aus

Als letzte Aktion dieser Phase werden *alle* 30 Einflusskarten wieder gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel unterhalb der Tafel 11 bereitgelegt.

Am Ende der Phase alle Einflusskarten mischen und als neuen Stapel bereitlegen

Zur Verdeutlichung: Aufgrund der Tafel 11 und einiger Missionskarten können die Spieler ab der 2. Runde verschieden viele Einflusskarten auf der Hand haben. Da jeder Spieler so lange spielt, bis *er* nur noch *eine* Karte übrig hat, können die Spieler in einer Einflussphase verschieden oft an die Reihe kommen. Ein Spieler kann sogar mehrfach hintereinander an der Reihe sein, sollten seine Mitspieler ihre Einflusskarten alle schon ausgespielt haben.

⚜ 3. Phase: Auswertung

Beginnend mit der Personentafel 1, dann Tafel 2, dann 3 usw., bis hin zur Tafel 12, wird Person für Person überprüft, wer dort die entsprechende „Ausschüttung" erhält (*Details zu den Ausschüttungen unter „Die Personentafeln" ab Seite 10*). Es gibt drei verschiedene Bedingungen, die die 12 Personen stellen, damit sie etwas ausschütten:

- ⚜ Geld
- ⚜ 1. Platz
- ⚜ Einflusssteine

⇨ **Geld** (*in der 1. Runde die Tafeln 1, 2, 3, 4, 8 und 12*)

Der Spieler, der auf einer solchen Tafel die meisten Einflusssteine platziert hat, erhält die entsprechende Ausschüttung *kostenlos*, *muss* seine hier platzierten Steine aber *alle* in den *allgemeinen* Vorrat in der Tischmitte legen (*er kann nicht freiwillig zahlen, um seine Steine in seinen eigenen Vorrat zurück zu erhalten!*).
Danach können *alle* anderen Spieler, die hier wenigstens einen Einflussstein platziert haben - reihum, beginnend mit dem Startspieler - die Person „bestechen", wenn sie wollen (man muss nicht!), d.h. die Ausschüttung kaufen, indem sie die angegebenen Louisdor in die Bank einzahlen. Anschließend nehmen diese Spieler ihre Steine von der Tafel und legen sie wieder zurück in ihren *eigenen* Vorrat (gleichgültig, ob sie gekauft haben oder nicht).
Sollten von 2 oder mehr Spielern die meisten Einflusssteine auf einer solchen Tafel liegen, erhält niemand die Ausschüttung kostenlos, sondern jeder Anwesende muss bestechen, wenn er die Ausschüttung möchte. In diesem Fall legen anschließend alle ihre Steine wieder in den *eigenen* Vorrat zurück. (*Siehe Beispiele Seite 7.*)
Ausnahme: Die Spielfigur Louis XIV steht auf dieser Tafel (*siehe Seite 8*).

⇨ **1. Platz** (*in der 1. Runde die Tafeln 5, 7, 9 und 11*)

Der Spieler, der auf einer solchen Tafel die meisten Einflusssteine platziert hat, - und nur dieser! - erhält die entsprechende Ausschüttung. Anschließend legt er seine dort platzierten Steine in den *allgemeinen* Vorrat. Alle anderen Spieler, die hier Steine platziert haben, gehen leer aus. Sie nehmen ihre Steine wieder zurück in den *eigenen* Vorrat.
Sollten von 2 oder mehr Spielern die meisten Einflusssteine auf einer solchen Tafel liegen, erhält *niemand* die Ausschüttung. In diesem Fall nehmen alle Spieler dort ihre Steine zurück in den eigenen Vorrat. (*Siehe Beispiele Seite 7.*)
Ausnahme: Die Spielfigur Louis XIV steht auf dieser Tafel (*siehe Seite 8*).

⇨ **Einflusssteine** (*in der 1. Runde die Tafeln 6 und 10*)

Jeder Spieler, der hier *mindestens* die angegebene Anzahl Einflusssteine platziert hat, erhält - reihum, beginnend mit dem Startspieler - die entsprechende Ausschüttung und anschließend seine Steine zurück in den *eigenen* Vorrat. Ein Spieler, der weniger Steine als angegeben platziert hat, geht leer aus, und nimmt ebenfalls seine Steine wieder zurück in seinen eigenen Vorrat. Eine Mehrheit ist bei dieser Bedingung bedeutungslos, es werden hier *nie* Einflusssteine in den *allgemeinen* Vorrat abgegeben. (*Siehe Beispiele Seite 7.*)

AUSWERTUNG

Die Tafeln werden von 1 bis 12 ausgewertet

3 Bedingungen:
- **Geld**
- **1. Platz**
- **Einflusssteine**

⇨ **Geld:**
Mehrheitsbesitzer erhält die Ausschüttung kostenlos (Steine → allgemeinen Vorrat); **alle anderen Anwesenden können die Ausschüttung „kaufen"** (Steine → eigenen Vorrat)

⇨ **1. Platz:**
nur der Mehrheitsbesitzer erhält die Ausschüttung (Steine → allgemeinen Vorrat); **alle anderen gehen leer aus** (Steine → eigenen Vorrat)

⇨ **Einflusssteine:**
alle Spieler mit den geforderten Einflusssteinen erhalten die Ausschüttung (Steine → eigenen Vorrat)

Die Intrigekarten

Für jede der 12 Personen gibt es genau *eine* Intrigekarte. Kommt in der Auswertungsphase eine Personentafel an die Reihe, von der ein Spieler die Intrigekarte besitzt, *kann* er diese direkt vor der Auswertung dieser Person ausspielen. Nun kann er sich aussuchen, ob er entweder *einen* seiner Einflusssteine aus dem allgemeinen oder *bis zu zwei* Steine aus seinem eigenen Vorrat auf diese Personentafel legt (*1 Stein vom allgemeinen + 1 Stein vom eigenen Vorrat ist nicht erlaubt!*). Die eingesetzte Intrigekarte legt er anschließend wieder verdeckt *unter* den entsprechenden Stapel neben Tafel 12. Dann wird die Personentafel wie gehabt ausgewertet.

Hinweis: Ein Spieler ist nicht verpflichtet, seine Intrigekarten einzusetzen. Er kann sie auch bis zum Spielende auf der Hand behalten. Dann erhält er für jede nicht eingesetzte Intrigekarte ein Wappen (siehe Seite 10: „Spielende").

Personentafeln umdrehen

Für die Bedingungen „Geld" und „1. Platz" gilt: Immer, wenn ein *einzelner* Spieler eine Mehrheit bei einer solchen Person hatte, wird die Tafel, nachdem sie ausgewertet wurde, umgedreht, wodurch diese Person in der nächsten Runde eine andere Bedingung für ihre Ausschüttung stellt.
Gibt es auf einer Tafel keinen *einzelnen* Mehrheitsbesitzer, wird sie *nicht* umgedreht (*Ausnahme: Louis XIV-Figur; siehe Seite 8*).
Für die Bedingung „Einflusssteine" gilt: Die Tafel wird umgedreht, wenn wenigstens ein Spieler dort eine Ausschüttung erhalten hat.

Hinweis: In der 4. Runde ist das Umdrehen der Tafeln überflüssig. Das Zurücknehmen der Einflusssteine in den eigenen bzw. das Abgeben in den allgemeinen Vorrat sollte aber auch hier noch wie beschrieben durchgeführt werden, da die Einflusssteine im eigenen Vorrat bei Punktegleichstand am Spielende entscheidend sein können.

Wer in der Auswertungsphase eine Intrigekarte ausspielt, kann entweder 1 Stein aus dem allgemeinen oder bis zu 2 Steine aus dem eigenen Vorrat auf der entsprechenden Tafel platzieren

Hatte bei einer Auswertung ein Spieler eine alleinige Mehrheit (→ Geld/1. Platz) **bzw. erhielt wenigstens ein Spieler eine Ausschüttung** (→ Einflusssteine), **wird die Tafel anschließend umgedreht**

Beispiele für verschiedene Auswertungen:

Gelb erhält 1 Helm-Chip kostenlos, Rot und Grün können ihn jeweils für 3 Louisdor kaufen; Blau kann nichts tun (da er nicht auf der Tafel vertreten ist). Gelb legt seine Steine in den allgemeinen Vorrat, die anderen erhalten ihre zurück in den eigenen Vorrat. Die Tafel wird umgedreht

Niemand erhält 1 kostenlosen Helm-Chip. Gelb, Rot und Grün können ihn jeweils für 3 Louisdor kaufen. Alle legen ihre Steine wieder zurück in den eigenen Vorrat. Die Tafel wird nicht umgedreht.

Gelb erhält 1 Zepter-Chip, Rot und Grün gehen leer aus. Gelb legt seine Steine in den allgemeinen Vorrat, die anderen erhalten ihre zurück in den eigenen Vorrat. Die Tafel wird umgedreht.

Niemand erhält 1 Zepter-Chip. Beide Spieler gehen leer aus und nehmen ihre Steine wieder zurück in den eigenen Vorrat. Die Tafel wird nicht umgedreht.

Gelb und Rot erhalten jeweils 2 Wappen. Grün geht leer aus. Alle nehmen ihre Steine zurück in den eigenen Vorrat. Die Tafel wird umgedreht.

Die Spielfigur „Louis XIV"
Auf der in jeder Nachschubphase aufgedeckten Geldkarte ist angegeben, auf welche der Personentafeln 1 bis 4 die Spielfigur zu Beginn jeder Runde gestellt wird. Bei der Auswertung dieser Tafel gelten etwas andere Regeln:

- Der Spieler, der dort die meisten Einflusssteine platziert hat, erhält *zwei Chips*: den Chip, den die Person ausschüttet, und *zusätzlich* noch einen Kronen-Chip. Anschließend legt er seine Einflusssteine in den *allgemeinen* Vorrat. Dies gilt für beide Bedingungen („Geld" und „1. Platz").
- Der Spieler mit den zweitmeisten Steinen erhält *einen* Chip, und zwar den, den die Person ausschüttet (gleichgültig, ob die Bedingung „Geld" oder „1. Platz" gilt). Anschließend nimmt er seine Steine zurück in den *eigenen* Vorrat.
- Alle weiteren Spieler dort gehen entweder leer aus (→ „1. Platz") oder können wie gehabt bestechen (→ „Geld"). In jedem Fall legen sie ihre Steine zurück in den *eigenen* Vorrat.

Die Spielfigur von Louis XIV wird anschließend wieder zurück neben die Geldkarten gestellt, wo sie auf ihren Einsatz in der nächsten Runde wartet, und die Tafel wird umgedreht.

Achtung: Gibt es auf der Tafel mit Louis XIV zwei oder mehr Spieler mit den meisten Steinen, erhalten diese *alle* jeweils nur den entsprechenden Chip (*die zusätzliche Krone erhalten sie nicht!*). Ihre Steine müssen sie anschließend *in den allgemeinen Vorrat* legen; auch in diesem Fall wird die Tafel umgedreht. Alle anderen Spieler dort gehen entweder leer aus (→ „1. Platz") oder können wie gehabt bestechen (→ „Geld"). Gibt es einen Ersten und mehrere Zweite, erhält der Erste wie gehabt 2 Chips und die Zweiten gehen entweder wie alle weiteren Spieler leer aus (→ „1. Platz") oder können bestechen (→ „Geld").

Für die Personentafel mit Louis XIV darauf gilt:

Mehrheitsbesitzer erhält 2 Chips: 1 entsprechenden und 1 Kronen-Chip
(Steine → allg. Vorrat)

Zweitplatzierter erhält 1 entsprechenden Chip
(Steine → eigenen Vorrat)

Weitere Spieler gehen leer aus (→ 1. Platz) **bzw. können „kaufen"** (→ Geld)
(Steine → eigenen Vorrat)

Beispiele für verschiedene Auswertungen mit Louis XIV:

Gelb erhält 1 Helm- und 1 Kronen-Chip, Rot erhält 1 Helm-Chip. Grün kann ihn für 3 Louisdor kaufen, wenn er möchte. Gelb legt seine Steine in den allgemeinen Vorrat, die anderen erhalten ihre zurück in den eigenen. Die Tafel wird umgedreht.

Gelb erhält 1 Zepter- und 1 Kronen-Chip, Rot erhält 1 Zepter-Chip. Grün geht leer aus. Gelb legt seine Steine in den allgemeinen Vorrat, die anderen erhalten ihre zurück in den eigenen. Die Tafel wird umgedreht.

Rot und Gelb erhalten je 1 Helm-Chip. Grün und Blau können ihn jeweils für 3 Louisdor kaufen, wenn sie wollen. Rot und Gelb legen ihre Steine in den allgemeinen Vorrat; Grün und Blau erhalten ihren zurück. Die Tafel wird umgedreht.

Gelb erhält 1 Zepter- und 1 Kronen-Chip, Rot und Grün gehen leer aus. Gelb legt seine Steine in den allgemeinen Vorrat, die anderen erhalten ihre zurück in den eigenen. Die Tafel wird umgedreht.

✣ 4. Phase: Missionen

Nachdem alle 12 Personentafeln ausgewertet wurden, erfüllen die Spieler reihum, beginnend mit dem Startspieler, Missionskarten auf ihrer Hand. Um eine Missionskarte *offen* vor sich auf den Tisch legen zu können, muss ein Spieler die beiden oben auf der Karte abgebildeten Missions-Chips zurück in den entsprechenden Vorrat in der Tischmitte legen.
Ein Kronen-Chip ersetzt *jeden* dieser Chips. Es dürfen auch 2 Kronen-Chips für eine Missionskarte benutzt werden.
Das „?" auf dem rechten Missions-Chip auf den hellblauen Karten bedeutet, dass hierfür ein *beliebiger* Chip abgegeben werden darf.
Nachdem ein Spieler zwei passende Missions-Chips abgegeben und die entsprechende Missionskarte offen vor sich ausgelegt hat, zieht er *sofort* eine beliebige neue Missionskarte von einem der drei Stapel nach. *Man darf also beispielsweise eine dunkelblaue Karte nachziehen, obwohl man gerade eine hellblaue ausgelegt hat.*
Direkt anschließend darf der Spieler eine weitere Missionskarte auslegen (auch die gerade gezogene!), wenn er erneut passende Missions-Chips abgibt, und wieder eine Karte nachziehen usw., so lange, bis er keine Missionskarte mehr auslegen kann, weil er entweder nicht mehr genügend viele bzw. nur noch nicht passende Chips besitzt. Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Achtung: Jeder Spieler darf nur maximal *einen* Missions-Chip in die nächste Runde „mitnehmen". Hat ein Spieler, nachdem er seine Missionen erfüllt hat, noch mehr als einen Chip übrig, muss er diese alle bis auf 1 Chip zurück in den entsprechenden Vorrat legen. Für jeden Chip, den er auf diese Weise abgeben muss, erhält er, als kleines Trostpflaster, ein verdecktes Wappen vom Vorrat.

Beispiel: Michael besitzt die abgebildeten Chips und hat die 2 Missionskarten auf der Hand. Zunächst gibt er ein Zepter und den Ring ab und legt dafür die linke Missionskarte offen vor sich aus. Direkt anschließend zieht er eine neue Missionskarte nach, diesmal vom dunkelblauen Stapel, da er hofft, vielleicht eine Karte mit Doppel-Zepter zu erwischen. Doch Pech, es ist Doppel-Helm! Michael gibt die beiden restlichen Chips ab (Krone – Helm; Zepter – ?) und legt dafür die rechte Missionskarte vor sich aus. Nun zieht er wieder eine Missionskarte nach. Da er keine Missions-Chips mehr besitzt, endet damit seine Missionsphase, und der nächste Spieler ist am Zug.

Nachdem jeder Spieler seine Missionsphase abgeschlossen hat, wird das Startspieler-Kärtchen an den reihum nächsten Spieler weitergegeben; eine neue Runde beginnt (*siehe Nachschubphase*).
Nach der Missionsphase der 4. Runde endet das Spiel.

Achtung: *Spielen nur 3 Spieler, erhält der Startspieler der 4. Runde in der Nachschubphase die oberste Intrigekarte vom Stapel, als Entschädigung dafür, dass er eine zweite Runde beginnen muss.*

MISSIONEN

Reihum erfüllen die Spieler ihre Missionskarten, indem sie die entsprechenden Chips abgeben

Nach dem Auslegen wird sofort eine neue Missionskarte aufgenommen

Jeder Spieler darf nur maximal 1 Missions-Chip in die nächste Runde mitnehmen; überzählige Chips werden in Wappen umgetauscht

SPIELENDE

Nachdem die Missionsphase der 4. Runde vollständig zu Ende gespielt wurde, tauscht zunächst jeder Spieler noch folgende „überflüssige Materialien" in seinem Besitz in Wappen um. Für jeweils
- 1 Einflusskarte (durch Tafel 11)
- 1 nicht eingesetzte Intrigekarte
- 1 nicht eingesetzten Missions-Chip
- 1 Einflussstein auf einer Personentafel (durch Tafel 6 und 8)
- 3 Louisdor

erhält ein Spieler *ein* weiteres verdecktes Wappen vom Vorrat.

Beispiel: Wolfgang besitzt nach Spielende noch
- *1 Einflusskarte (durch Tafel 11) (= 1 Wappen)*
- *2 Intrigekarten (= 2 Wappen)*
- *8 Louisdor (= 2 Wappen)*
- *2 Einflussteine auf Tafel 5 (durch Tafel 8) (= 2 Wappen).*

Wolfgang erhält also noch 7 zusätzliche Wappen vom Vorrat, die er zu seinen anderen Wappen legt.

Alle Spieler decken nun ihre Wappen auf und sortieren sie. Anschließend werden die Wappen Sorte für Sorte durchgegangen und es wird ermittelt, wer von einer Sorte die meisten hat. Dieser Spieler erhält ein weiteres Wappen vom Vorrat, das er *verdeckt* neben seine offenen Wappen legt. Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Wappen einer Sorte, erhalten sie alle ein weiteres Wappen. Nachdem die 6 verschiedenen Wappensorten ausgewertet wurden, zählt jeder Spieler *alle* seine Wappen (offene und verdeckte) und addiert diese Summe zu seinen Siegpunkten, die seine vor ihm ausliegenden Missionen ergeben. *Jede* Missionskarte ist unabhängig von ihrer Funktion oder ihrem Schwierigkeitsgrad 5 Siegpunkte wert.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern der, der noch mehr Einflusssteine im eigenen Vorrat hat.

Nach der 4. Runde tauschen die Spieler zunächst
- **1 Einflusskarte**
- **1 Intrigekarte**
- **1 Missions-Chip**
- **1 Einflussstein auf einer Personentafel**
- **3 Louisdor**

für jeweils 1 Wappen ein

Dann wird ermittelt, wer von welcher Wappensorte die meisten besitzt: pro Mehrheit +1 Wappen

Die Siegpunkte:
- **1 pro Wappen**
- **5 pro Mission**

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner

Die Personentafeln

Die Ausschüttung, die eine Person vergibt, ist bei allen Tafeln auf beiden Seiten gleich; lediglich die Bedingungen variieren zwischen „Geld", „1. Platz" und „Einflusssteine".

Anne d´Autriche (# 1):
Der oder die Spieler erhalten *einen* Missions-Chip „Zepter".

Philippe I. de Orléans (# 2):
Der oder die Spieler erhalten *einen* Missions-Chip „Brief".

Marie-Thérèse d´Espagne (# 3):
Der oder die Spieler erhalten *einen* Missions-Chip „Ring".

le Grand Dauphin (# 4):
Der oder die Spieler erhalten *einen* Missions-Chip „Helm".

(Achtung: Durch die Spielfigur Louis XIV kann bei diesen 4 Tafeln noch ein Kronen-Chip hinzukommen.)

Françoise-Athénaïs de Montespan (# 5):
Der oder die Spieler erhalten *einen* Missions-Chip „Krone".

le Grand Condé (# 6):
Der oder die Spieler erhalten *ein* verdecktes Wappen vom Vorrat, das sie vor sich ablegen. Anschließend platzieren sie reihum *einen* eigenen Einflussstein aus dem *allgemeinen* Vorrat auf einer *beliebigen* Tafel. *(Es kann sich dabei sowohl um eine noch folgende Tafel (# 7 - 12) handeln (um dort möglicherweise noch die Mehrheitsverhältnisse für die aktuelle Auswertung zu verändern), als auch um eine zurückliegende Tafel (# 1 - 5) bzw. um Tafel 6 selbst (um dort für die nächste Runde bzw. die Schlusswertung gerüstet zu sein.)*

Jean-Baptiste Colbert (# 7):
Der oder die Spieler erhalten 5 Louisdor aus der Bank.

Françoise de Maintenon (# 8):
Der oder die Spieler dürfen reihum *zwei* eigene Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat auf der Tafel 5 platzieren. Zudem erhalten sie einen Einflussstein aus dem allgemeinen Vorrat zurück in den eigenen.

Louise de La Vallière (# 9):
Der oder die Spieler erhalten *einen* Missions-Chip „Krone".

Henri de Turenne (# 10):
Der oder die Spieler erhalten 2 verdeckte Wappen vom Vorrat.

Jules Mazarin (# 11):
Der oder die Spieler erhalten reihum jeweils die oberste Karte vom Stapel der Einflusskarten.

François-Michel Louvois (# 12):
Der oder die Spieler erhalten *ein* verdecktes Wappen vom Vorrat und reihum die jeweils oberste Karte vom Stapel der Intrigekarten.

Hinweise:
- *Bei allen Tafeln nimmt sich immer zuerst der Mehrheitsbesitzer seine Ausschüttung, danach folgen die anderen Spieler in Sitzreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler. Eine Reihenfolge ist aber eigentlich nur bei den Tafeln 6 und 8 von Bedeutung.*
- *Jeder berechtigte Spieler erhält die Ausschüttung einer Person natürlich immer nur einmal pro Runde. Man kann also beispielsweise keine zusätzlichen Chips oder Karten etc. kaufen.*
- *Erhält ein Spieler eine Krone (Tafel 5 und 9), darf er sie sich von jedem der beiden Vorräte nehmen; die Aufteilung auf zwei Vorräte dient nur der besseren Übersicht.*
- *Erhält ein Spieler Wappen (Tafel 6, 10 und 12), legt er sie, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen, verdeckt vor sich. Er darf sich seine Wappen jederzeit während des Spiels anschauen.*
- *Erhält ein Spieler eine Einflusskarte (Tafel 11), nimmt er sie auf die Hand. In der folgenden Einflussphase kann er somit eine Karte mehr ausspielen.*
- *Erhält ein Spieler eine Intrigekarte (Tafel 12), nimmt er sie auf die Hand. Ab der folgenden Auswertungsphase kann er sie ausspielen.*
- *Darf ein Spieler Einflusssteine aus dem allgemeinen Vorrat platzieren (Tafel 6 und 8), darf er diese auch aus seinem eigenen Vorrat nehmen, sollte er im allgemeinen Vorrat nicht mehr ausreichend viele haben.*

Übrigens:
- *Werden auf den Personentafeln oder Spielkarten kleine Einflusssteine gezeigt, handelt es sich dabei immer um welche aus dem allgemeinen Vorrat. Werden große Steine gezeigt, sind diese immer aus dem eigenen Vorrat.*
- *Es ist nicht vorgesehen, dass das Geld, die Missions-Chips oder die Wappen nicht ausreichen. Sollte dies aufgrund ungewöhnlicher Zufälle aber trotzdem einmal eintreten, sollte das fehlende Material kurzzeitig durch etwas Geeignetes ersetzt werden.*

Die Missionskarten

Eine ausgelegte Missionskarte bleibt bis *zum Spielende* offen vor dem Spieler liegen. Ist es auf einer Karte nicht anders formuliert, gilt sie in *jeder* entsprechenden Phase genau *einmal*. Fast alle Karten gelten also nicht nur einmal pro Spiel, sondern *einmal pro Runde*. Eine ausliegende Karte *kann* von ihrem Besitzer genutzt werden, muss aber nicht. Der besseren Übersicht zuliebe sollten die Spieler ihre Karten so von links nach rechts vor sich auslegen, wie es dem Ablauf der einzelnen Phasen entspricht.

Die 20 hellblauen Missionen sind am einfachsten auszulegen, denn hierfür braucht man nur einen bestimmten und einen beliebigen Missions-Chip. Dafür fällt ihre Belohnung eher gering aus. Sie sind in die folgenden 7 verschiedenen Kartentypen unterteilt:

- **+ 1 Missionskarte** (2x vorhanden): *Diese zwei Missionskarten sind die einzigen, die nur jeweils einmal während des gesamten Spiels gelten, und zwar in dem Moment, in dem sie ausgelegt werden.*
  Der Spieler zieht sofort nach dem Auslegen einer solchen Karte statt einer 2 *beliebige* Missionskarten nach. Dabei darf der Spieler zunächst die erste Karte anschauen, bevor er die zweite aufnimmt *(diese kann auch von einem anderen Stapel sein)*. Der Spieler hat also nach dem Auslegen dieser Karte für den Rest des Spiels mindestens 3 Missionskarten auf der Hand.

- **+ 1 Einflussstein** (4x): Der Spieler nimmt sich in Schritt 2 jeder *Nachschub*phase einen seiner Einflusssteine aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn in den eigenen. Ist keiner seiner Steine mehr im allgemeinen Vorrat, geht er leer aus.

- **+ 1 Louisdor** (4x): Der Spieler nimmt sich in Schritt 2 jeder *Nachschub*phase 1 Louisdor aus der Bank.

- **1 Einflussstein auf die Tafel 1 / 2 / 3 / 4** (je 1x): Der Spieler platziert, wenn er möchte, zu Beginn der *Einfluss*phase, *einen* seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat auf der Tafel 1 bzw. 2 bzw. 3 bzw. 4, je nachdem, was auf seiner Missionskarte steht.

- **Zahle 2 Louisdor...** (2x): Der Spieler kann, wenn er möchte, *einmal* in jeder *Einfluss*phase *anstatt* eine Einflusskarte auszuspielen, 2 Louisdor in die Bank einzahlen. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. *(Er setzt also, unter Kosten von 2 Louisdor, einmal freiwillig aus.)*

- **Missions-Chip tauschen** (2x): Der Spieler kann - nachdem er 2 Louisdor in die Bank eingezahlt hat - zu einem *beliebigen* Zeitpunkt während jeder *Missions*phase *einen* seiner Missions-Chips in einen Kronen-Chip umtauschen. Diese Karte kann auch schon in der Missionsphase genutzt werden, in der sie ausgelegt wurde.

- **Missionskarten tauschen** (2x): Der Spieler darf *am Ende* jeder *Missions*phase eine oder zwei seiner Missionskarten *auf seiner Hand* verdeckt unter die entsprechenden Stapel legen und sich dafür dann entsprechend viele neue Missionskarten von *beliebigen* Stapeln auf die Hand nehmen.
  Hat ein Spieler beide solche Karten, darf er zuerst die eine und danach die andere nutzen. (Dadurch darf er die durch die erste Karte gerade eingetauschten Karten mit der zweiten Karte wieder austauschen, wenn er möchte.)

Die 12 mittelblauen Missionen sind etwas schwieriger auszulegen (man braucht 2 *verschiedene* Missions-Chips), aber ihre Belohnung ist auch schon deutlich besser. Sie sind in die folgenden 5 verschiedenen Kartentypen unterteilt:

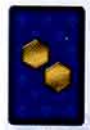
- **+ 2 Louisdor...** (4x): Der Spieler kann wählen, ob er sich in Schritt 2 jeder *Nachschub*phase *entweder* 2 Louisdor aus der Bank oder 1 Louisdor und 1 Einflussstein *oder* 2 seiner Einflusssteine aus dem allgemeinen Vorrat nimmt.

- **+ 1 Wappen** (2x): Der Spieler nimmt sich in Schritt 2 jeder *Nachschub*phase ein verdecktes Wappen vom Vorrat und legt es vor sich.

- **1 Einflussstein auf die Tafel mit Louis XIV** (2x): Der Spieler platziert zu Beginn jeder *Einfluss*phase *einen* seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat auf der Tafel, auf der die Louis XIV-Figur steht.

- **1 Einflussstein auf die Tafel 5 / 9** (je 1x): Der Spieler platziert zu Beginn jeder *Einfluss*phase *einen* seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat auf Tafel 5 bzw. Tafel 9.

- **1 Einflusskarte austauschen** (2x): Der Spieler kann *einmal* in jeder *Einfluss*phase anstatt eine Einflusskarte auszuspielen, diese - *vollkommen wirkungslos*! - in die Auslagenmitte *abwerfen*; anschließend nimmt er sich dafür die oberste Karte vom Stapel der (nicht ausgeteilten) Einflusskarten. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.



Die 8 dunkelblauen Missionen sind am schwierigsten auszulegen, da man hierfür 2 *gleiche* Missions-Chips benötigt. Dafür ist ihre Belohung aber auch sehr gut. Sie sind in die folgenden 8 verschiedenen Karten unterteilt:

- **+ 3 Einflusssteine**: Der Spieler nimmt in Schritt 2 jeder *Nachschub*phase 3 seiner Einflusssteine aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in den eigenen. Hat er keine Steine mehr im allgemeinen Vorrat, geht er leer aus.

- **+ 3 Louisdor**: Der Spieler nimmt sich in Schritt 2 jeder *Nachschub*phase 3 Louisdor aus der Bank.

- **+ 1 Intrigekarte**: Der Spieler erhält in Schritt 2 jeder *Nachschub*phase die oberste Karte vom Stapel der Intrigekarten und nimmt sie auf die Hand.

✣ **1 Einflussstein = 1 Einflusskarte:** Der Spieler darf in jeder *Nachschub*phase *einen* Einflussstein aus seinem *eigenen* Vorrat in den allgemeinen Vorrat legen; dafür erhält er im Austausch die oberste Karte vom Stapel der Einflusskarten.

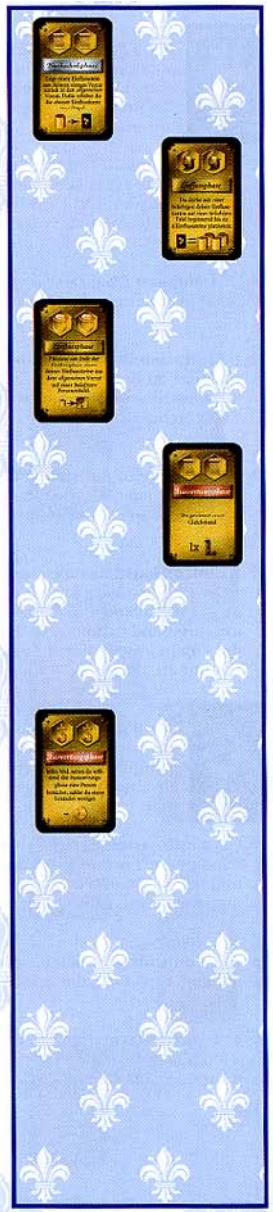
✣ **1 Einflusskarte = 4 Steine:** Der Spieler darf in jeder *Einfluss*phase beim Ausspielen *einer* seiner Einflusskarten (Personen- oder Joker-Karte) *bis zu* 4 seiner Einflusssteine platzieren (oder aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und vor sich in seinen eigenen legen). Beim Platzieren darf er auf einer *beliebigen* Tafel beginnen (*gleichgültig, welche Karte er ausgespielt hat*). Mit anderen Worten: Eine beliebige seiner Einflusskarten stellt einen 4er-Joker dar.

✣ **1 Einflussstein platzieren:** Der Spieler darf am Ende jeder *Einfluss*phase, wenn alle Spieler alle ihre Karten ausgespielt haben, noch *einen* seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat auf eine beliebige Personentafel legen.

✣ **Einmal Erster:** Der Spieler darf in jeder *Auswertungs*phase *einen* Gleichstand - um den *ersten* Platz - zu seinen Gunsten ausgehen lassen. Die betreffende Tafel wird anschließend umgedreht.
Achtung: Die Karte gilt *nach* dem evtl. Einsatz der entsprechenden Intrigekarte.
Beispiel: *Bei einer Auswertung befindet sich der König auf der Tafel 4 (mit „1. Platz" nach oben). Sybille (mit der Missionskarte) und 2 andere Spieler haben dort jeweils 3 Einflusssteine platziert. Sybille macht ihre Karte geltend und gewinnt damit den Gleichstand. Sie legt ihre 3 Steine in den allgem. Vorrat und erhält dafür 1 Helm- und 1 Kronen-Chip. Die beiden anderen Spieler erhalten nichts und nehmen ihre 3 Steine zurück in den eigenen Vorrat. Die Tafel wird umgedreht. Sybille kann ihre Missionskarte erst in der nächsten Auswertungsphase wieder einsetzen.*

✣ **- 1 Louisdor:** Der Spieler zahlt in jeder *Auswertungs*phase bei *jeder* Person (*also nicht nur bei einer, sondern bei beliebig vielen!*), bei der er etwas kauft, 1 Louisdor weniger als angegeben.
Achtung: Diese Karte gilt *nicht* für Missionskarten, die Geld erfordern.

Hinweise:
✣ *Hat ein Spieler gleiche Karten vor sich liegen, kann er in jeder entsprechenden Phase selbstverständlich auch jede dieser Karten für sich nutzen. So kann beispielsweise ein Spieler, der 2 Karten „Missions-Chip tauschen" vor sich liegen hat, 2 x 2 Louisdor in die Bank bezahlen und dafür 2 seiner Chips in Kronen-Chips umtauschen, wenn er möchte. Ein Spieler, der z.B. 2 Karten „+ 1 Missionskarte" ausliegen hat, hat dadurch insgesamt 4 Missionskarten auf der Hand.*
✣ *Darf ein Spieler aufgrund bestimmter Missionskarten Einflusssteine aus dem allgemeinen Vorrat platzieren, kann er diese auch aus seinem eigenen Vorrat nehmen, sollte er im allgemeinen Vorrat nicht mehr ausreichend viele haben.*



Das Spiel für 2 Spieler

Spielvorbereitung
Alles bleibt gleich, mit folgender Ausnahme: Der Startspieler legt wie gehabt 5 Einflusssteine in die Tischmitte, der 2. Spieler aber 6 Steine.

Spielverlauf
Alles bleibt gleich, mit folgenden Ausnahmen: Es werden noch **8 Einflusssteine** einer dritten, **neutralen Farbe** benutzt, d.h. es spielt noch ein dritter, imaginärer Spieler mit. Zu Beginn *jeder* Einflussphase werden 2 Einflusssteine der neutralen Farbe auf die Tafel mit der Louis XIV-Figur gelegt. Zudem werden vom Stapel der Einflusskarten noch die 3 obersten Karten aufgedeckt: pro Karte werden auf die entsprechende Personentafel 2 Einflusssteine der neutralen Farbe gelegt. (*Für einen Joker wird eine neue Karte aufgedeckt.*) Alle aufgedeckten Karten werden anschließend in der Auslagenmitte abgelegt.
Danach spielen die 2 Spieler wie gehabt abwechselnd ihre Einflusskarten aus. Die Auswertung verläuft nach den normalen Regeln, außer dass im Falle einer Mehrheit des imaginären Spielers dieser *keinerlei* Ausschüttung erhält.

Der Startspieler legt 5, der zweite Spieler 6 Einflusssteine in den allgemeinen Vorrat

Zu Beginn jeder Einflussphase werden für den dritten, imaginären Spieler 4x 2 Einflusssteine platziert

Zum historischen Hintergrund

In diesem Spiel wurden die Persönlichkeiten vereint, die im Leben und am Hofe des Sonnenkönigs eine besonders wichtige Rolle gespielt haben. Natürlich waren diese nicht alle zur selben Zeit in Versailles. So war Kardinal Mazarin bereits einige Jahre tot, bevor beispielsweise Madame de Montespan ins Leben von Louis XIV trat.
Ebenso wurden auch die Geldeinheiten dem Spielmechanismus angepasst, denn 3, 4 Louisdor waren natürlich kein Betrag, mit dem sich eine hochgestellte Persönlichkeit des Hofes hätte ernsthaft bestechen lassen...

Louis XIV. **5. September 1638; † 1. September 1715*
Bereits mit 5 Jahren zum König gekrönt, überließ er lange Zeit die Regentschaft des Landes seiner Mutter, *Anna von Österreich*, zusammen mit dem Premierminister, *Kardinal Mazarin*. Erst nach dessen Tod im Jahr 1661 übernahm Louis XIV. die absolute Macht. In den nächsten Jahrzehnten sollte er zum wichtigsten und einflussreichsten Regenten Europas aufsteigen, zum sprichwörtlichen *Sonnenkönig*, um den sich sogar das Universum drehte.

Anne d´Autriche **22. September 1601; † 20. Januar 1666*
Als Tochter von *Philippe III.* von Spanien heiratete sie 1615 in Bordeaux *Louis XIII.*, ihren leiblichen Neffen. Nach dreiundzwanzig kinderlosen Ehejahren gebar sie im Herbst 1638 endlich den lang ersehnten Thronfolger. Nach dem Tode des Königs 1643 übernahm sie für fast 20 Jahre die Regentschaft, in der sie sich vor allem mit der *Fronde* herumschlagen musste, eine durch den entmachteten Adel hervorgerufene Rebellion gegen das Königshaus.

Philippe I. de Orléans **21. September 1640; † 8. Juni 1701*
Als Zweitgeborener stand der Vizekönig zeitlebens im Schatten seines älteren Bruders, der ihn sogar überlebte. 1661 zum *Herzog von Orléans* ernannt, konnte er in den folgenden Jahren einige beachtliche militärische Erfolge für Frankreich erzielen. In zweiter Ehe war „Monsieur", wie er genannt wurde, mit *Lieselotte von der Pfalz* verheiratet.

Marie-Thérèse d´Espagne **10. September 1638; † 30. Juli 1683*
Geboren als Tochter des spanischen Königs *Philippe V.* wurde sie im Jahre 1660 mit *Louis XIV.* verheiratet. Aus ihrer Ehe entstammten sechs Kinder, die aber alle bis auf den Erstgeborenen, *le Grand Dauphin*, früh verstarben. Im Gegensatz zu den zahlreichen Geliebten des Sonnenkönigs spielte sie keine bedeutende Rolle am Hofe.

Le Grand Dauphin **1. November 1661; † 14. April 1711*
Geboren als Louis de France konnte er als einziger legitimer Nachkomme des Königs, der das Erwachsenenalter erreichte, doch nie die Regentschaft übernehmen, da sein Vater ihn überlebte. Aus seiner Ehe mit *Maria Anna von Bayern* entstammte u.a. Louis von Frankreich, der Vater des späteren *Louis XV.*

Françoise-Athénaïs de Montespan **5. Oktober 1640; † 27. Mai 1707*
Als Ehrendame der jungen *Marie-Thérèse* an den Hof gekommen, erreichte sie nach einigen Jahren endlich ihr Ziel, die langjährige königliche Geliebte, *Madame de La Vallière*, aus dem Herzen von *Louis XIV.* zu verdrängen und ihren Platz einzunehmen. Sie hatte mit dem König 8 Kinder, die alle weitgehend legitimiert wurden.

Le Grand Condé **8. September 1621; † 11. Dezember 1686*
Geboren als Louis II., *Prinz von Condé und Herzog von Bourbon*, tat er sich besonders als erfolgreicher Feldherr während des *Dreißigjährigen Krieges* hervor. Während der *Fronde* schlug er sich dann auf die Seite der Gegner des Königs. Er wurde inhaftiert, später aber wieder von *Louis XIV.* rehabilitiert und erneut als General eingesetzt.

Jean-Baptiste Colbert **29. August 1619; † 6. September 1683*
Als getreuer Mitarbeiter *Mazarins* wurde er nach dessen Tod von Louis XIV. zum Minister für Finanzen und Handel ernannt. In den nächsten 20 Jahren sollte er mit dem auf ihn zurückgehenden *Merkantilismus* den Reichtum des französischen Königreichs mehren, indem er es zu einer starken Außenhandels- und Kolonialmacht ausweitete.

Françoise de Maintenon **27. November 1635; † 15. April 1719*
1669 nach *Versailles* gekommen, um die Erziehung der Kinder von *Louis XIV.* und *Madame de Montespan* zu übernehmen, stand sie schon bald hoch in der Gunst des Königs. Nach dem Tode von *Marie-Thérèse* ließ er sich ein Jahr später heimlich mit seiner mittlerweile zur Marquise ernannten Geliebten vermählen.

Louise de La Vallière **6. August 1644; † 6. Juni 1710*
Zunächst war sie Ehrendame von *Henrietta von England*, der ersten Ehefrau von *Philippe I. de Orléans*. Schon bald wurde sie eine der Favoritinnen des jungen Königs. Doch mit dem Auftauchen von *Madame de Montespan* begann ihr stetiger Abstieg, bis sie schließlich das Leben am Hofe aufgab und sich ins Kloster zurückzog.

Henri de Turenne **11. September 1611; † 27. Juli 1675*
Nachdem er während der *Fronde* zunächst gegen den König gekämpft hatte, wechselte er später auf seine Seite und schlug vor Paris seinen ehemaligen Waffengefährten *Condé* vernichtend. 1660 wurde er zum Oberbefehlshaber der königlichen Armeen ernannt. Im *Holländischen Krieg* wurde er von einer Kanonenkugel tödlich getroffen.

Jules Mazarin **14. Juli 1604; † 9. März 1661*
In Pescina, Italien, als *Giulio Mazarini* geboren, wurde er nach seinem Studium als Nuntius nach Paris geschickt. 1640 trat er in die Dienste von *Kardinal Richelieu*. Zwei Jahre später beerbte er ihn in seinem Amt als Premierminister, das er mit Zustimmung der Königinmutter und des jungen Königs fast 20 Jahre bis zu seinem Tode 1661 ausübte.

François-Michel de Louvois **18. Januar 1641; † 16. Juli 1691*
Bereits sein Vater, *Michel le Tellier*, war französischer Kriegsminister. 1666 übernahm Louvois dieses Amt von ihm. In den folgenden zwei Jahrzehnten baute er mit großem Sachverstand die königlichen Truppen zu einer schlagkräftigen Armee aus. Nach dem Tode Colberts 1683 kümmerte er sich auch zunehmend um innenpolitische Belange.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, insbesondere den Spielekreisen aus Bödefeld, Nürnberg, Prien, Rosenheim, Siegsdorf, Wasserburg und Wien.
Der Autor bedankt sich besonders bei seiner Frau Maja für ihren unermüdlichen Einsatz, das Beste aus dem Spiel herauszuholen.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Postfach 1150 | D-83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website:
www.aleaspiele.de

Distr. CH: Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

© 2004 Rüdiger Dorn
© 2005 Ravensburger Spieleverlag

22-4661