

Rüdiger Dorn
1

Rüdiger Dorn

LOUIS
XIV

LOUIS XIV



*Ränkespiele am Hofe
des Sonnenkönigs*

Ravensburger

Louis XIV
Intriges aan het hof van de zonnekoning
Alea, 2005
DORN Rüdiger
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Inleiding

Intriges aan het hof van de zonnekoning. Kruip in de rol van een gewiekste gunsteling en zoek je geluk aan het hof van Louis XIV. Beïnvloed de naaste bloedverwanten van de koning. Verleid zijn talrijke maîtresses. Koop ministers en generaals om. Zoek en vind de informatie die nodig is om je opdracht tot een goed einde te brengen.

Doel van het spel

Het spel verloopt over **precies 4 rondes**. Elke ronde bestaat zelf uit vier opeenvolgende fases. Om te beginnen ontvangen alle spelers nog onbedorven geld en propere invloedskaarten. Vervolgens proberen de spelers hun invloedsstenen, met behulp van de verschillende kaarten, zo goed mogelijk en met de meeste kansen op winst te verdelen over de personen aan het hof. Daarna worden de zojuist geplaatste invloedsstenen gewaardeerd en de spelers ontvangen onder andere opdrachtfiches, geld en nieuwe kaarten. Met de fiches kunnen de spelers hun geheime opdrachten vervullen waarvoor ze tot slot zegepunten ontvangen. De speler die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft vergaard, wint het spel.

Spelmateriaal

➤ 90 speelkaarten

- 20 + 12 + 8 opdrachtkaarten
- 30 invloedskaarten
- 12 intrigekaarten
- 8 geldkaarten

➤ 64 invloedsstenen

telkens 16 houten stenen in 4 kleuren



➤ 12 personetegels

hebben aan elke zijde een portret

➤ 60 wapenschilden

telkens 10 schilden in zes verschillende wapens



➤ 34 opdrachtfiches

10x kroon en telkens 6x scepter, helm, ring en brief



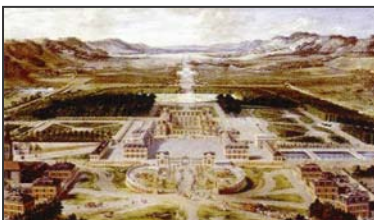
➤ 32 goudmunten

22x gouden Louis waarde 1
10x gouden Louis waarde 5



➤ startspelerkaartje

toont het slot van Versailles



➤ 1 figuur Louis XIV en een opzetvoetje



Als de spelregels voor de eerste keer worden gelezen, bevelen wij aan om de teksten in de kaders niet te gebruiken. De teksten in de kaders zijn nuttig om snel in een volgend spel te kunnen instappen.

In 4 spelrondes proberen de spelers, met de hulp van hun invloedskarten en invloedstenen, zoveel mogelijk hun geheime opdracht te vervullen.

De speler die aan het einde van het spel de meeste zegepunten bezit, wint het spel.



LOUIS XIV

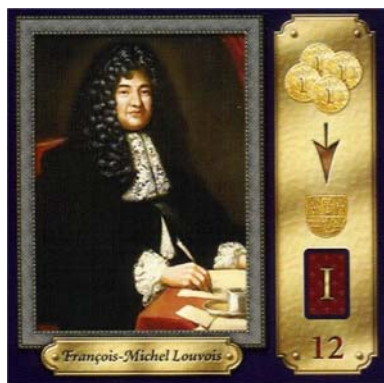
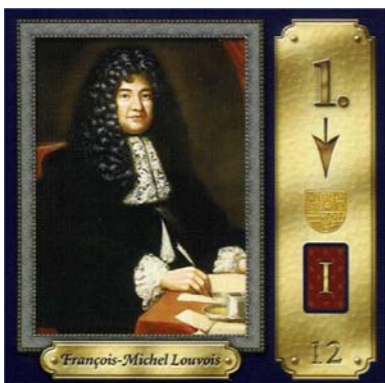
Spelvoorbereiding

De personentegels worden spiraalvormig van 1 tot en met 12 op de tafel gelegd. De opdracht fiches, de wapenschilden, het geld, de speelkaarten en de spelfiguur Louis XIV worden klaargelegd.

Opmerking

De spelregels worden beschreven voor een spel met 3 of met 4 spelers. De speciale regels voor een spel met 2 spelers worden aan het einde van deze handleiding beschreven.

De **12 personentegels** tonen aan de beide zijden een portret van één van de belangrijke figuren aan het hof van de zonnekoning (een korte beschrijving van deze personen vindt men aan het einde van deze handleiding).



Aan de rechterkant van het portret bevindt zich een tabel waarop wordt getoond wat deze persoon als 'voordeel' biedt als men hem in de loop van het spel kan beïnvloeden.

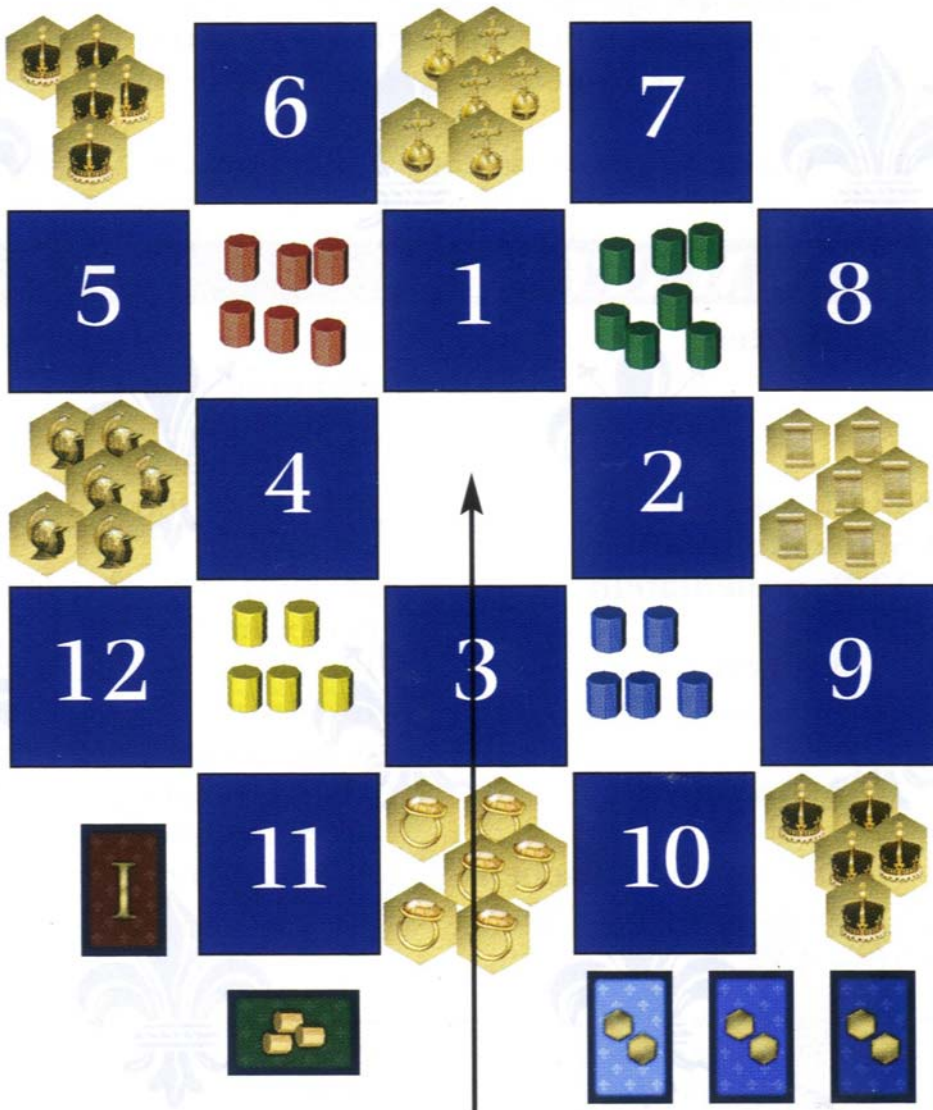
Aan de onderkant van de tabel bevindt zich het nummer van de tegel (1 - 12).

Aan het begin van het spel worden alle tegels, met het rode nummer naar boven, in het midden van de tafel gelegd.

Als eerste tegel wordt personentegel 1 (Anna d'Autriche) gelegd. Daarna worden de andere tegels, in dezelfde richting, spiraalvormig aan de eerste tegel aangelegd (zie afbeelding op pagina 3). Zo ontstaat een etalage.



de etalage



Op deze plaats worden, in de loop van het spel, de uitgespeelde invloedskarten afgelegd.

De **34 opdrachtiches** (zeshoekig) tonen dezelfde symbolen zoals de personen 1 tot en met 4, 5 en 9 'uitbetalen'. De spelers hebben deze personen nodig om hun opdrachtkaarten te vervullen. De fiches worden gesorteerd per motief en in de lege ruimtes van de etalage, naast de desbetreffende persoon, gelegd (zo worden de brieven bijvoorbeeld in de lege ruimte tussen tegel 8 en 9 gelegd, zodat ze naast Philippe I liggen).

De kronen worden tussen de tegels 5 en 6 en respectievelijk 9 en 10 gelegd.



De **60 wapenschilden** (vierkantig) tonen tienmaal 6 verschillende wapens. De wapenschilden worden verdekt zeer grondig gemixt en als verdekte voorraad boven de etalage gelegd.



De **32 goudmunten** (rond) tonen de waardes 1 en 5. Ze worden gesorteerd per waarde en worden als 'bank' naast de wapenschilden gelegd.



De figuur **Louis XIV** wordt in zijn opzetvoetje geplaatst en naast de goudmunten gezet.

De **90 speelkaarten** worden gescheiden naar de rugzijde.

➔ De **8 geldkaarten** (gele rugzijde) geven per ronde aan hoeveel geld de spelers ontvangen en op welke personentegel (1 tot en met 4) de koning wordt geplaatst.

De 8 kaarten worden zeer grondig gemixt. Daarna worden verdekt 4 kaarten terug in de doos gelegd. De overige 4 kaarten worden als een verdekte stapel naast de goudmunten klaargelegd.



➔ De **12 intrigekaarten** (roodbruine rugzijde) tonen telkens één van de 12 personen. De intrigekaarten worden als goed gemixte en verdekte stapel in de lege ruimte tussen tegel 11 en 12 gelegd.



➔ De **30 invloedskaarten** (groene rugzijde) tonen eveneens telkens één van de 12 personen (telkens 2x voorradig) alsook zesmaal een schilderijlijst met een gordijn en een vraagteken (= joker).

Deze invloedskaarten worden zeer grondig gemixt en ze worden als verdekte stapel onder tegel 11 gelegd.



➔ De **40 opdrachtkaarten** (drie verschillende blauwe rugzijdes) geven aan welke opdracht de speler aan het hof moet vervullen en wat zijn **beloning per ronde** betekent als de opdracht werd uitgevoerd.

Er zijn drie verschillende soorten van opdrachten. Ze worden gesorteerd naar de rugzijde (donkerblauw, middelblauw en lichtblauw) en verdekt zeer grondig gemixt. De kaarten worden daarna in drie verdekte stapels onder de etalage gelegd.



Iedere speler ontvangt:

- ⇒ de **16 invloedsstenen** (houten stenen) van één kleur;
- ⇒ goudmunten ter waarde van **5 gouden Louis** uit de bank die hij voor alle spelers goed zichtbaar vóór zich neerlegt. De goudmunten kunnen te allen tijde in de bank worden gewisseld.
- ⇒ **één lichtblauwe** en **één middelblauwe** opdrachtkaart die hij zo in de hand neemt dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Het **startspelerkaartje** (met de afbeelding van het slot van Versailles) wordt gegeven aan de oudste speler. Hij legt dit kaartje vóór zich neer en hij is de startspeler van de eerste ronde.



Met de wijzers van de klok mee, leggen nu alle spelers een aantal invloedsstenen in de lege ruimtes van de etalage die het dichtst bij hen liggen (zie het voorbeeld op pagina 4 waarbij de blauwe speler de startspeler is):

- ➔ de startspeler legt 5 invloedsstenen;
- ➔ de tweede speler legt 5 invloedsstenen;
- ➔ de derde speler legt 6 invloedsstenen;
- ➔ de vierde speler legt 7 invloedsstenen.

De spelers hebben op deze manier een verschillend aantal invloedsstenen in hun eigen voorraad (11, 11, 10, 9) en een verschillend aantal invloedsstenen in de algemene voorraad in het midden van de tafel (5, 5, 6, 7).

Iedere speler ontvangt:

- 16 invloedsstenen
- 5 gouden Louis
- 2 opdrachtkaarten (1 lichtblauwe en 1 middelblauwe)

De oudste speler wordt de startspeler van de eerste ronde. Hij ontvangt het startspelerkaartje met de afbeelding van het slot van Versailles.

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Elke speler legt een aantal van zijn invloedsstenen in de algemene voorraad:

- de eerste speler: 5 stenen
- de tweede speler: 5 stenen
- de derde speler: 6 stenen
- de vierde speler: 7 stenen

Spelverloop

Het spel loopt precies over 4 rondes en elke ronde bestaat uit de volgende 4 opeenvolgende fases:

- ➔ Fase 1: Bevoorrading
- ➔ Fase 2: Beïnvloeding
- ➔ Fase 3: Waardering
- ➔ Fase 4: Opdrachten

Na de opdrachtfase van de vierde ronde eindigt het spel. De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Het spel verloopt over 4 rondes en elke ronde bestaat uit 4 opeenvolgende fases:

- Fase 1: Bevoorrading
- Fase 2: Beïnvloeding
- Fase 3: Waardering
- Fase 4: Opdrachten

Fase 1: Bevoorrading

Deze fase is opgedeeld in drie opeenvolgende stappen:

Stap 1

De **bovenste geldkaart** wordt blootgelegd (ook in de eerste ronde). Iedere speler ontvangt het afgebeelde bedrag van de bank en legt dit geld, goed zichtbaar voor de medespelers, vóór zich neer bij het andere geld. Daarna wordt de figuur Louis XIV op de aangegeven personetegel geplaatst (later meer over deze figuur op pagina 14).

Stap 2

Te beginnen met de startspeler van deze ronde, voert iedere speler de tekst uit van zijn al vervulde en daarom open voor zich **neerliggende opdrachtkaart** in zover deze kaart betrekking heeft op de bevoorradingsfase. *Deze stap vervalt in de eerste ronde omdat dan nog geen enkele speler een opdrachtkaart heeft afgelegd.*

De opdrachtkaarten die de spelers in hun hand hebben, worden hierbij niet betrokken.

Stap 3

Iedere speler ontvangt **5 invloedskarten** van de stapel van de invloedskarten die onder personetegel 11 (Jules Mazarin) liggen. De invloedskarten worden zo in de hand genomen dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

BEVOORRADING

1. Geldkaart blootleggen
Iedere speler ontvangt geld en Louis XIV wordt geplaatst.
2. Tekst van de openliggende opdrachtkaart uitvoeren als ze betrekking heeft op de bevoorradingsfase.
3. Elke speler ontvangt 5 invloedskarten.

Fase 2: Beïnvloeding

De startspeler van de ronde begint, daarna komt de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

De speler die aan de beurt is, legt één van zijn invloedskarten open in het centrum van de etalage (zie het voorbeeld op pagina 4) en voert de invloedskart uit. Daarna komt de volgende speler aan de beurt ... enzovoort. Dit duurt zolang tot alle spelers hun kaart hebben uitgespeeld.

Er zijn **twee verschillende mogelijkheden** om de invloedskarten te gebruiken:

- ofwel **plaatst** men invloedsstenen
- ofwel **haalt** men invloedsstenen uit de algemene voorraad **terug** naar de eigen voorraad

Met de invloedskarten kan men dus niet tegelijkertijd invloedsstenen plaatsen en terughalen. Het is het één of het andere.

De personen-invloedskarten (per persoon zijn er 2 kaarten)

PLAATSEN

Na het uitspelen van zo een kaart mag de speler **tot 3 invloedsstenen** (het mogen er ook minder zijn) uit zijn eigen voorraad nemen en op de personetegel van deze uitgespeelde persoon leggen.

Als de speler dit wil dan mag hij met deze invloedsstenen naar een diagonaal naburige tegel springen. Hij moet evenwel minstens één invloedsteen op de uitgangstegel achterlaten. Vervolgens kan hij, als hij dat wil, vanuit deze tweede tegel nog eens diagonaal naar een andere tegel springen. In dit geval moet hij ook op deze tweede tegel een invloedsteen achterlaten. Ten laatste na twee zulke sprongen eindigt zijn beurt omdat hij nu alle drie de invloedsstenen heeft geplaatst.

Aandacht

Voor het achterlaten van invloedsstenen moet **altijd één van de zonet geplaatste** invloedsstenen worden gebruikt. Invloedsstenen die al uit een vorige beurt op de tafel liggen, tellen niet mee.

TERUGHALEN

Na het uitspelen van zo een kaart mag de speler **3 van zijn invloedsstenen** uit de algemene voorraad, in het midden van de tafel, terug in zijn eigen voorraad leggen. Als er niet genoeg stenen in de algemene voorraad liggen dan neemt hij minder invloedsstenen terug.

De Joker-invloedskarten (er zijn 6 jokerkaarten)

PLAATSEN

Na het uitspelen van deze kaart kunnen er **tot 2 invloedsstenen** worden geplaatst.

De speler neemt om te beginnen 1 invloedsteen uit de eigen voorraad en plaatst deze steen op één van de 12 personetegels naar keuze.

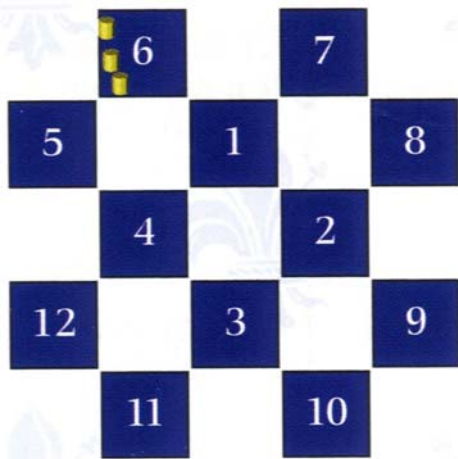
Als de speler dit wil, mag hij nog een tweede steen op dezelfde tegel of op een diagonaal naburige tegel plaatsen.

TERUGHALEN

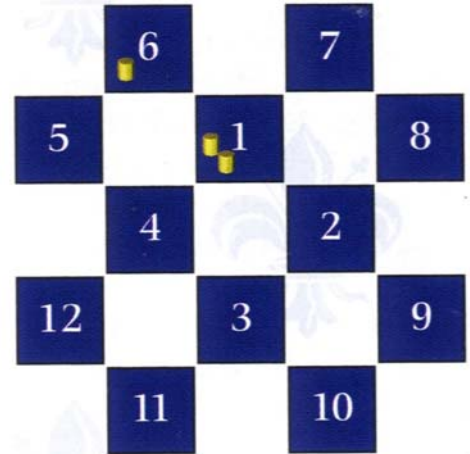
De speler legt 2 van zijn invloedsstenen uit de algemene voorraad, in het midden van de tafel, terug in zijn eigen voorraad. Als er niet genoeg stenen in de algemene voorraad liggen dan neemt hij minder invloedsstenen terug.



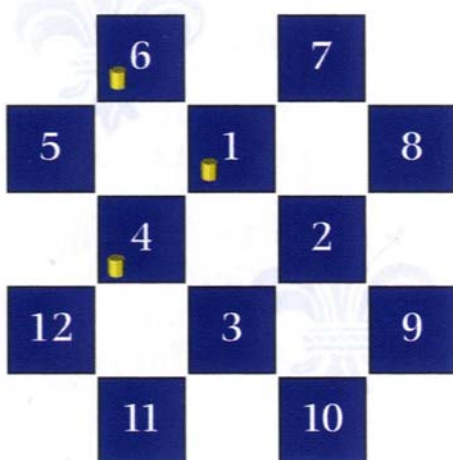
afbeelding 1



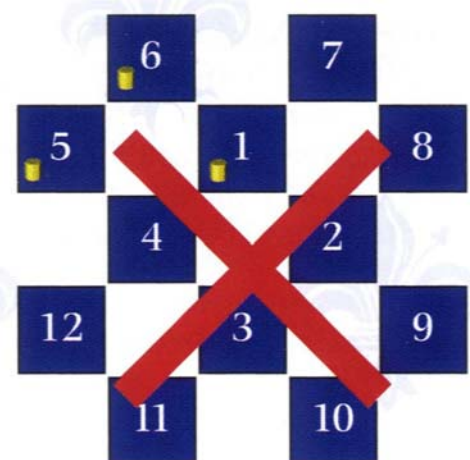
afbeelding 2



afbeelding 3



afbeelding 4



Voorbeeld

Anne heeft een invloedskaat 'le Grand Condé' (tegel 6) uitgespeeld. Dit betekent dat zij nu 3 (of minder) van haar invloedsstenen op de personentegel 6 kan plaatsen (afbeelding 1). Zij kan vanaf deze tegel ook naar een diagonaal naburige tegel springen, bijvoorbeeld op tegel 1 (of op tegel 5). Zij moet dan wel minstens één invloedsteen op tegel 6 achterlaten (afbeelding 2). Als zij dat wil kan zij vanaf tegel 1 opnieuw springen naar een diagonaal naburige tegel, bijvoorbeeld op tegel 4 (of op tegel 2 of op tegel 7). Als zij dat doet, moet zij ook één invloedsteen achterlaten op tegel 1 (voorbeeld 3). Hetgeen Anne niet mocht doen was, uitgaande van tegel 6, een invloedsteen op tegel 5 en ook op tegel 1 plaatsen (afbeelding 4).

Als Anne echter een invloedskaat had uitgespeeld van 'Anne d'Autriche' (tegel 1) of 'Françoise de Montespan' (tegel 5), dan was die zet wel in orde geweest.

Opmerking: Dit voorbeeld toont maar enkele mogelijkheden die Anne kan doen vanuit tegel 6. Anne had bijvoorbeeld ook minder dan 3 invloedsstenen kunnen plaatsen.

Ter verduidelijking worden de regels voor het plaatsen van invloedsstenen nog eens samengevat. Een speler mag:

- te allen tijde ook minder dan 3 invloedsstenen plaatsen;
- enkel naar diagonaal naburige tegels springen;
- van geen tegel springen zonder op de uitgangstegel minstens één steen achter te laten;
- van één tegel uit niet in twee richtingen springen

Op deze wijze speelt elke speler, om de beurt, zo lang afzonderlijke invloedskarten uit tot hij **nog maar één invloedskart** in de hand heeft. De **laatste invloedskart** die een speler in de hand heeft, **wordt niet uitgespeeld**. Deze laatste kaart wordt onmiddellijk na het uitspelen van de voorlaatste kaart, zonder gevolg, verdekt op de stapel van de niet verdeelde invloedskarten afgelegd. Deze kaart wordt dus niet meegenomen naar de volgende ronde.

Als alle speler op deze wijze hun invloedskarten hebben uitgespeeld, eindigt de invloedsfase.

Als laatste actie van deze fase worden **alle 30 invloedskarten opnieuw zeer grondig gemixt** en als nieuwe verdeckte voorraadstapel onder tegel 11 klaargelegd.

Ter verduidelijking

Op grond van tegel 11 en **enkele opdrachtkaarten** is het mogelijk dat de spelers vanaf ronde 2 een verschillend aantal invloedskarten in de hand hebben. Omdat alle spelers, in de invloedsfase, zo lang verder spelen tot zij nog maar **één invloedskart** over hebben, kan het gebeuren dat sommige spelers meer aan de beurt komen dan andere spelers. Het kan zelfs gebeuren dat een speler meermaals na mekaar aan de beurt komt als zijn medespeelers alle invloedskarten al hebben uitgespeeld.

BEÏNVLOEDING

De spelers spelen om de beurt telkens 1 invloedskart uit.



het nummer van de invloedskart

het portret van de persoon

het 'voordeel' van de personentegel waarmee bij het plaatsen wordt gestart

Om het overzicht te kunnen bewaren, worden de invloedstenen altijd, gesorteerd per kleur, linksonder op de tegel geplaatst.

Per invloedskart kunnen tot 3 (bij het uitspelen van een personenkaart) of respectievelijk tot 2 invloedstenen (bij het uitspelen van een jokerkaart):

- ofwel worden geplaatst
- ofwel uit de algemene voorraad worden teruggehaald.

Elke speler speelt al zijn invloedskarten tot op één na uit.

Aan het einde van de invloedsfase worden alle invloedskarten zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

Fase 3: Waardering

Te beginnen met personentegel 1, daarna tegel 2, daarna tegel 3 ... enzovoort tot uiteindelijk personentegel 12, wordt persoon per persoon nagegaan wie daar het overeenkomstige 'voordeel' ontvangt.

De details van de 'voordelen' worden beschreven onder het hoofdstuk 'Personentegels' op pagina 19.

Er zijn drie verschillende voorwaarden die door de 12 personen worden geëist om een bepaald 'voordeel' te kunnen uitdelen:

- geld;
- eerste plaats;
- invloedsstenen.

Geld (in de eerste ronde de tegels 1, 2, 3, 4, 8 en 12)



De speler die op zo een tegel de meeste invloedsstenen heeft geplaatst, ontvangt het afgebeelde 'voordeel' kosteloos. Hij moet echter wel al zijn geplaatste invloedsstenen op deze tegel in de algemene voorraad in het midden van de tafel leggen. *Hij kan niet vrijwillig afzien van dit 'voordeel' om zijn invloedsstenen toch terug in zijn eigen voorraad te kunnen leggen.*

Daarna komen alle andere spelers die hier minstens één invloedssteen hebben geplaatst om de beurt, te beginnen met de startspeler, aan bod. Deze spelers kunnen nu deze persoon omkopen als zij dat willen (men is dus niet verplicht om dit te doen). Omkopen betekent dat zij het 'voordeel' kunnen kopen als zij het benodigde aantal gouden Louis aan de bank betalen. Daarna nemen de spelers hun invloedsstenen van deze tegel en leggen deze invloedsstenen terug in de eigen voorraad (om het even of ze gekocht hebben of niet).

Als er twee of meer spelers de meerderheid aan invloedsstenen hebben op een tegel dan ontvangt niemand het 'voordeel' kosteloos. Iedereen die op deze tegel aanwezig is en het voordeel wil ontvangen, kan de persoon omkopen door geld te betalen. In dit geval worden alle invloedsstenen terug in de eigen voorraad gelegd (zie voorbeeld op pagina 13).

Uitzondering: De spelfiguur Louis XIV staat op deze tegel (zie pagina 14).

1ste plaats (in de eerste ronde de tegels 5, 7, 9 en 11)



De speler die op zo een tegel de meeste invloedsstenen heeft geplaatst, en alleen deze speler, ontvangt het afgebeelde 'voordeel'. Daarna legt hij zijn daar geplaatste invloedsstenen in de algemene voorraad. Alle andere spelers die daar een invloedssteen hebben geplaatst, ontvangen niets. Ze nemen hun stenen terug in de eigen voorraad.

Als er twee of meer spelers de meerderheid aan invloedsstenen op zo een tegel hebben, dan ontvangt niemand het 'voordeel'. In dit geval nemen alle spelers die daar een invloedssteen hebben geplaatst hun stenen terug in de eigen voorraad (zie het voorbeeld op pagina 13).

Uitzondering: De spelfiguur Louis XIV staat op deze tegel (zie pagina 14).

Invloedsstenen (in de eerste ronde de tegels 6 en 10)



Iedere speler die hier minstens de aangegeven hoeveelheid invloedsstenen heeft geplaatst, ontvangt om de beurt, te beginnen met de startspeler, het overeenkomstige 'voordeel' en legt vervolgens zijn invloedsstenen terug in de eigen voorraad. Een speler die minder stenen heeft geplaatst, ontvangt niets en legt de stenen eveneens in zijn eigen voorraad.

Een meerderheid op deze tegel speelt hier geen rol. Er worden hier geen invloedsstenen in de algemene voorraad gelegd (zie het voorbeeld op pagina 13).

WAARDERING

De personetegels worden één voor één, van 1 tot en met 12, gewaardeerd.

Er zijn 3 voorwaarden:

- geld;
- 1ste plaats;
- invloedsstenen.

Geld

De bezitter van de meerderheid ontvangt het 'voordeel' kosteloos, maar moet zijn invloedsstenen in de algemene voorraad leggen.

Alle andere spelers die daar invloedsstenen hebben gelegd, kunnen het 'voordeel' kopen. De invloedsstenen van deze spelers worden in de eigen voorraad gelegd.

1ste plaats

Enkel de bezitter van de meerderheid ontvangt het 'voordeel', maar zijn stenen worden in de algemene voorraad gelegd.

Alle andere spelers ontvangen niets, maar hun stenen gaan naar de eigen voorraad.

Invloedsstenen

Alle spelers met het gevraagde aantal invloedsstenen ontvangen het 'voordeel'.

Alle invloedsstenen gaan terug naar de eigen voorraad.

De intrige kaarten



Voor elk van de 12 personenkaarten is er welgeteld **één intrige kaart**.

Als tijdens de waardering een personetegel aan de beurt komt, waarvan een speler de intrige kaart bezit, kan deze speler onmiddellijk **vóór de waardering** van deze persoon de intrige kaart uitspelen. Hij kan nu beslissen of hij **één invloedssteen uit de algemene voorraad** of **tot twee stenen uit de eigen voorraad** op deze tegel aflegt (*1 steen uit de algemene voorraad en 1 steen uit de eigen voorraad is niet toegelaten*).

De ingezette intrige kaart legt hij vervolgens opnieuw verdekt onder de desbetreffende stapel naast tegel 12.

Daarna wordt deze tegel zoals gewoonlijk gewaardeerd.

Tip

Een speler is niet verplicht om zijn intrige kaart in te zetten. Hij mag de kaart ook tot aan het einde van het spel in de hand houden. Dan ontvangt de speler voor elke niet ingezette intrige kaart een wapenschild (zie ook bij 'Einde van het spel' op pagina 18).

Een speler die in de waarderingsfase een intrige kaart uitspeelt kan **ofwel 1 steen uit de algemene voorraad of tot 2 stenen uit de eigen voorraad** op de desbetreffende tegel plaatsen.

Personentegels omdraaien

Voor de voorwaarden '**geld**' en '**1ste plaats**' geldt dat steeds als **één enkele speler** bij zulke persoon een meerderheid behaalt, de personentegel na de waardering wordt **omgedraaid** waardoor deze personentegel een andere voorwaarde stelt om zijn 'voordeel' te verkrijgen.

Als er op een tegel **geen alleenstaande meerderheid** bestaat dan wordt de personentegel **niet omgedraaid**. **Uitzondering:** de figuur Louis XIV (zie pagina 14).

Voor de voorwaarde '**invloedsstenen**' geldt dat de personentegel wordt omgedraaid als minstens één speler het voordeel van de tegel heeft genoten.

Tip

In de vierde ronde is het omdraaien van de personenkaart niet meer nodig. Het terugnemen van de invloedsstenen in de eigen voorraad of het afgeven van de invloedsstenen naar de algemene voorraad moet wel zoals beschreven, worden uitgevoerd omdat bij een gelijke stand aan het einde van het spel de invloedsstenen in de eigen voorraad beslissend kunnen zijn.

Als één speler bij de voorwaarden '**geld**' en '**1ste plaats**' in de waardering een **alleenstaande meerderheid** heeft dan wordt de personenkaart omgedraaid.

Als minstens één speler bij de voorwaarde '**invloedsstenen**' in de waardering het voordeel van de personentegel heeft genoten dan wordt de personenkaart omgedraaid.

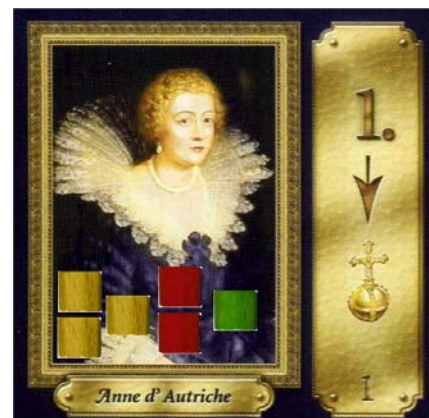
Enkele voorbeelden van verschillende waarderingen



Geel ontvangt 1 helm kosteloos. Rood en Groen kunnen elk voor 3 gouden Louis een helm kopen. Blauw kan niets doen omdat hij niet op de tegel vertegenwoordigd is. Geel legt zijn stenen in de algemene voorraad. Rood en Groen krijgen hun stenen terug in de eigen voorraad. De personentegel wordt omgedraaid.



Niemand ontvangt kosteloos één helm. Geel, Rood en Groen kunnen elk voor 3 gouden Louis een helm kopen. Alle spelers leggen hun stenen terug in de eigen voorraad. De personentegel wordt niet omgedraaid.



Geel ontvangt 1 scepter. Rood en Groen ontvangen niets. Geel legt zijn stenen in de algemene voorraad, de andere spelers krijgen hun stenen terug in de eigen voorraad. De personentegel wordt omgedraaid.



Niemand ontvangt een scepter. De beide spelers ontvangen niets en leggen hun invloedsstenen terug in de eigen voorraad. De personentegel wordt niet omgedraaid.



Geel en Rood ontvangen elk 2 wapenschilden. Groen ontvangt niets. Alle spelers nemen hun stenen terug in de eigen voorraad. De personentegel wordt omgedraaid.

De spelfiguur Louis XIV

Op de in elke bevoorradingsfase blootgelegde geldkaart wordt aangeduid op welke van de personentegels (1 tot en met 4) de spelfiguur van Louis XIV aan het begin van elke ronde wordt geplaatst. Bij de waardering van deze tegel gelden iets of wat andere regels.

- De speler die daar **de meeste invloedsstenen** heeft geplaatst, ontvangt **twee fiches**: de fiche die door de persoon als '**voordeel**' wordt aangeboden en extra nog een **kroonfiche**. Daarna legt de speler zijn invloedsstenen in de algemene voorraad. Deze regel geldt voor de beide voorwaarden ('geld' en '1ste plaats').
- De speler die de **tweede meeste invloedsstenen** heeft, ontvangt **één fiche** en wel die fiche die de persoon als '**voordeel**' aanbiedt (om het even of het gaat om de voorwaarde 'geld' of '1ste plaats'). Daarna legt de speler zijn invloedsstenen terug in de eigen voorraad.
- Alle **andere spelers** die op de tegel vertegenwoordigd zijn, **ontvangen niets** (bij de voorwaarde '1ste plaats') of kunnen zoals vermeld omkopen (bij de voorwaarde 'geld'). In elk geval leggen ze hun invloedsstenen terug in de eigen voorraad.

De spelfiguur van Louis XIV wordt vervolgens terug naast de geldkaarten geplaatst, waar ze wacht op haar volgende inzet in de volgende ronde. De personentegel wordt omgedraaid.

Opmerking

Als er op de tegel met Louis XIV, **twee of meer spelers de meerderheid** aan stenen hebben, dan ontvangen zij **enkel het 'voordeel'** dat door de persoon wordt aangeboden. De extra kroonfiche ontvangen zij niet. Hun invloedsstenen moeten ze vervolgens in de algemene voorraad leggen. Ook in deze situatie wordt de personentegel omgedraaid.

Alle **andere spelers** die op deze tegel zijn vertegenwoordigd, **ontvangen niets** (bij de voorwaarde '1ste plaats') of kunnen zoals vermeld omkopen (bij de voorwaarde 'geld').

Als er **één eerste plaats** is en **meerdere tweede plaatsen**, dan ontvangt de **eerste plaats** zoals vermeld de **twee fiches** en de **tweede plaatsen ontvangen niets** (bij de voorwaarde '1ste plaats') of kunnen zoals vermeld omkopen (bij de voorwaarde 'geld').

Voor de personentegel met de **spelfiguur Louis XIV** gelden de volgende regels:

➔ De alleenbezitter van de meerderheid ontvangt 2 fiches:

- het desbetreffende 'voordeel';
- de kroonfiche.

De invloedsstenen gaan naar de algemene voorraad.

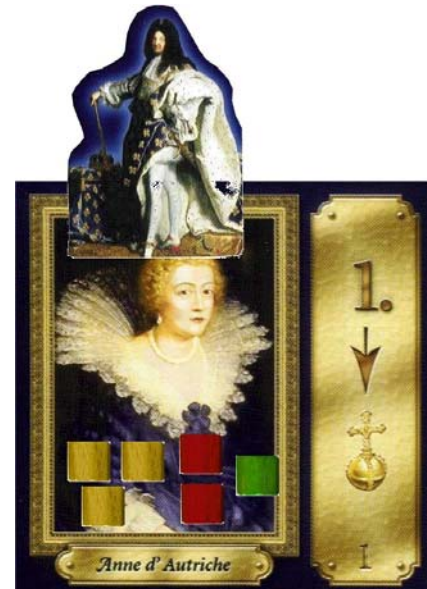
➔ De speler met de tweede plaats ontvangt alleen het desbetreffende voordeel en zijn invloedsstenen gaan terug naar de eigen voorraad.

➔ De andere spelers ontvangen niets (bij de voorwaarde '1ste plaats') of kunnen respectievelijk omkopen (bij de voorwaarde 'geld'). Hun stenen gaan terug naar de eigen voorraad.

Enkele voorbeelden van verschillende waarderingen met de spelfiguur Louis XIV



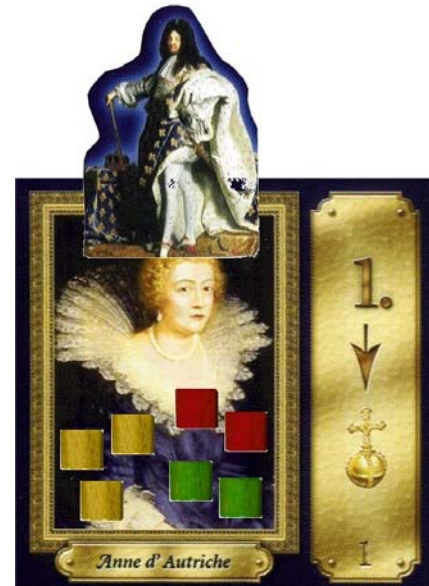
Geel ontvangt 1 helm en 1 kroon.
Rood ontvangt 1 helm. Groen kan voor 3 gouden Louis een helm kopen als hij dit wil.
Geel legt zijn invloedsstenen in de algemene voorraad, de anderen krijgen hun stenen terug in de eigen voorraad.
De personentegel wordt omgedraaid.



Geel ontvangt 1 scepter en 1 kroon.
Rood ontvangt 1 scepter.
Groen ontvangt niets.
Geel legt zijn invloedsstenen terug in de algemene voorraad. De andere spelers ontvangen hun stenen terug in de eigen voorraad.
De personentegel wordt omgedraaid.



Rood en Geel ontvangen elk één helm.
 Groen en Blauw kunnen elk voor drie gouden Louis een helm kopen als zij dat zouden willen.
 Rood en Geel leggen hun stenen in de algemene voorraad. Blauw en Groen krijgen hun stenen terug in de eigen voorraad.
 De personentegel wordt omgedraaid.



Geel ontvangt 1 scepter en 1 kroon.
 Rood en Groen ontvangen niets.
 Geel legt zijn invloedsstenen in de algemene voorraad.
 Rood en Groen leggen hun stenen terug in de eigen voorraad.
 De personentegel wordt omgedraaid.

Fase 4: Opdrachten

Nadat alle 12 personentegels zijn gewaardeerd, vervullen de spelers om de beurt, te beginnen met de startspeler, de opdrachtkaarten in hun hand.

Om een opdrachtkaart open op de tafel te kunnen uitspelen, moet de speler **de beide opdrachtfiches**, die bovenaan de opdrachtkaart zijn afgebeeld, **terug in de desbetreffende voorraad**, in het midden van de tafel, afleggen.

Een kroonfiche kan elke andere opdrachtfiche vervangen. Er mogen ook twee kroonfiches voor één opdrachtkaart worden gebruikt.

Het '**vraagteken**' op de opdrachtkaart (op de lichtblauwe opdrachtkaarten) betekent dat voor deze fiche **gelijk welke opdrachtfiche** kan worden gebruikt.

Nadat een speler **twee passende opdrachtfiches** heeft afgegeven en de desbetreffende opdrachtkaart open vóór zich heeft afgelegd, trekt hij onmiddellijk **een nieuwe opdrachtkaart** naar keuze van één van de drie stapels.

Men mag dus gerust een donkerblauwe opdrachtkaart natrekken nadat men een lichtblauwe kaart heeft afgelegd.

Onmiddellijk na het natrekken van een nieuwe opdrachtkaart, **mag de speler een volgende opdrachtkaart afleggen** (eventueel zelfs ook die opdrachtkaart die hij net heeft bijgetrokken) als hij de passende opdrachtfiches kan afgeven. Hij mag dan opnieuw een nieuwe opdrachtkaart trekken en eventueel weer een opdrachtkaart afleggen. De speler mag dit blijven doen tot hij geen opdrachtkaart meer kan afleggen omdat hij geen passende opdrachtfiches meer heeft.

Daarna komt de volgende speler aan de beurt.

Belangrijk

Iedere speler mag **maximaal één opdrachtliche meenemen naar de volgende ronde**. Als de speler na het afleggen van de opdrachtkaarten nog meer dan één fiche over heeft, moet hij alle fiches tot op één na, terug in de desbetreffende voorraad leggen. Voor elke fiche die hij op die wijze moet afgeven, ontvangt hij als **kleine troostprijs een verdekt wapenschild** van de voorraad.

Voorbeeld

Marc bezit de afgebeelde opdrachtliches en heeft de afgebeelde opdrachtkaarten in de hand. Als eerste legt hij een scepter en een ring af en hij legt de linker opdrachtkaart open voor zich af. Onmiddellijk daarna trekt hij een nieuwe opdrachtkaart, ditmaal van de donkerblauwe stapel. Hij hoopt om een opdrachtkaart te trekken met een dubbele scepter. Hij heeft pech en trekt een opdrachtkaart met een dubbele helm. Marc geeft zijn resterende fiches af (de kroon ruilt de plaats voor de helm en de scepter vervangt de plaats van het vraagteken) en legt de rechter opdrachtkaart af. Hij trekt opnieuw een opdrachtkaart. Omdat hij geen fiches meer heeft, eindigt hier voor hem de opdrachtfase en de volgende speler komt aan de beurt.



Als **alle spelers hun opdrachtfase hebben afgesloten**, wordt het **startspelerkaartje aan de volgende speler** (met de wijzers van de klok mee) gegeven en de **volgende ronde** kan beginnen (zie bevoorradingsfase).

Na de opdrachtfase van de vierde ronde, eindigt het spel.

Opmerking

Als er maar **drie spelers** zijn, ontvangt de startspeler van de **vierde ronde** in de fase van de bevoorrading **de bovenste intrigekaart** van de stapel als compensatie voor het feit dat hij een tweede ronde moet beginnen.

OPDRACHTFASE

Om de beurt vervullen de spelers de opdrachtkaarten die ze in de hand hebben als ze de nodige opdrachtliches bezitten.

Direct na het afleggen van een opdrachtkaart wordt een nieuwe opdrachtkaart, van een stapel naar keuze, getrokken.

Iedere speler mag maximaal 1 opdrachtliche meenemen naar de volgende ronde. De overtollige fiches worden omgeruild voor wapenschilden.

Einde van het spel

Nadat de opdrachtfase van de vierde ronde volledig werd gespeeld, ruilt om te beginnen iedere speler de volgende 'overtollige' materialen uit in wapenschilden.

Voor:

- **één invloedskaart** (ten gevolge van personenkaart 11);
- **één niet ingezette intrigekaart;**
- **één niet ingezette opdrachtliche;**
- **één invloedssteen op een personetegel** (ten gevolge van personenkaarten 6 en 8);
- **3 gouden Louis;**

ontvangt een speler **telkens één verdekt wapenschild** van de voorraad.

Voorbeeld

Carl bezit aan het einde van het spel nog:

- | | |
|--|-------------------|
| - 1 invloedskaart (door kaart 11) | = 1 wapenschild |
| - 2 intrigekaarten | = 2 wapenschilden |
| - 8 gouden Louis | = 2 wapenschilden |
| - 2 invloedsstenen op tegel 5 (door kaart 8) | = 2 wapenschilden |

Carl ontvangt dus nog 7 wapenschilden extra uit de voorraad die hij bij zijn andere wapenschilden legt.

Alle speler leggen nu hun **wapenschilden bloot** en sorteren ze.

Daarna worden de wapenschilden, **soort per soort**, nagekeken en gewaardeerd.

Er wordt van elke soort nagekeken welke speler **de meeste wapenschilden** heeft. Deze speler ontvangt opnieuw **één verdekt wapenschild** van de voorraad dat hij verdekt naast zijn open wapenschilden legt. Als er meerdere spelers de meerderheid hebben van een bepaalde soort dan ontvangen zij allemaal een verdekt wapenschild van de voorraad.

Nadat de 6 verschillende wapensoorten zijn gewaardeerd, tellen alle spelers hun **aantal wapenschilden** (zowel de open als de verdekte) en tellen deze som samen met de **zegepunten van de openliggende opdrachtkaarten**. **Elke opdrachtkaart** is, onafhankelijk van zijn functie en moeilijkheidsgraad, **5 zegepunten** waard.

De speler met **de meeste zegepunten is de winnaar** van het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog de meeste invloedsstenen in zijn eigen voorraad heeft.

Na de vierde ronde ruilen de spelers om te beginnen:

- 1 invloedskaart
- 1 intrigekaart
- 1 opdrachtliche
- 1 invloedssteen op een personetegel
- 3 gouden Louis

tegen **telkens 1 wapenschild**.

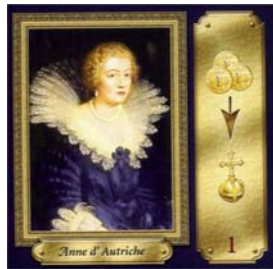
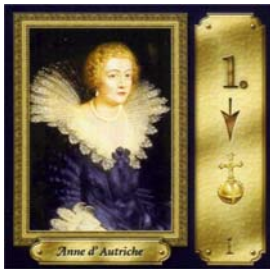
Daarna wordt nagekeken wie van welke wapensoort de meeste bezit: per meerderheid in een soort ontvangt de speler 1 wapenschild.

De zegepunten: 1 punt per wapenschild en 5 punten per opdrachtkaart.

De speler met de meeste zegepunten wordt de winnaar van het spel.

De personentegels

Het '**voordeel**' dat een persoon biedt is bij alle tegels op de beide zijden gelijk. Alleen de voorwaarden variëren tussen '**geld**', '**1ste plaats**' en '**invloedsstenen**'.



Anne d'Autriche (tegel 1)

Deze speler of spelers ontvangen één opdrachtfiche '**scepter**'.



Philippe I. de Orléans (tegel 2)

Deze speler of spelers ontvangen één opdrachtfiche '**brief**'.



Marie-Thérèse d'Espagne (tegel 3)

Deze speler of spelers ontvangen één opdrachtfiche '**ring**'.



le Grand Dauphin (tegel 4)

Deze speler of spelers ontvangen één opdrachtfiche '**helm**'.

Aandacht

Dankzij de spelfiguur Louis XIV kan bij deze 4 tegels (tegel 1 tot en met 4) nog een kroonfiche worden toegevoegd.



Françoise-Athénais de Montespan (tegel 5)

Deze speler of spelers ontvangen één opdrachtfiche '**kroon**'.

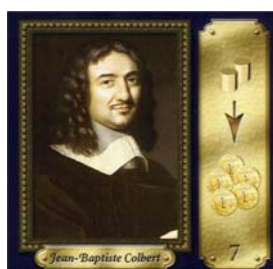
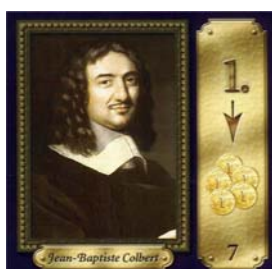


le Grand Condé (tegel 6)

Deze speler of spelers ontvangen **één verdekt wapenschild** van de voorraad dat ze vóór zich op tafel leggen.

Vervolgens plaatsen ze om de beurt **één eigen invloedssteen** uit de algemene voorraad op een **tegel naar keuze**.

Deze invloedssteen kan zowel op een volgende tegel (7 - 12) worden geplaatst om op die manier toch nog de meerderheid te behalen in de actuele waardering, maar kan ook worden geplaatst op een vorige tegel (1 - 5) of op de huidige tegel (6) om in de volgende ronde de kans op een meerderheid te vergroten.



Jean-Baptiste Colbert (tegel 7)

Deze speler of spelers ontvangen **5 gouden Louis** uit de bank.



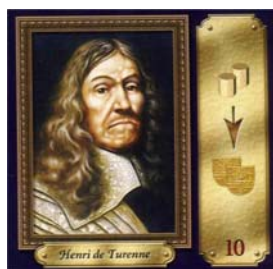
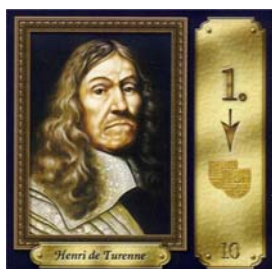
Françoise de Maintenon (tegel 8)

Deze speler of spelers mogen om de beurt **twee eigen invloedsstenen** uit de algemene voorraad **op tegel 5** plaatsen. Bovendien ontvangen zij **één invloedssteen** uit de algemene voorraad terug in de eigen voorraad.



Louise de la Vallière (tegel 9)

Deze speler of spelers ontvangen één opdrachtliche '**kroon**'.



Henri de Turenne (tegel 10)

Deze speler of spelers ontvangen **twee verdekte wapenschilden** uit de voorraad.



Jules Mazarin (tegel 11)

Deze speler of spelers ontvangen om de beurt telkens **de bovenste kaart** van de stapel van **de invloedskaarten**.



François-Michel Louvois (tegel 12)

Deze speler of spelers ontvangen **één verdekt wapenschild** uit de voorraad en om de beurt telkens **de bovenste kaart** van de stapel van **de intrige kaarten**.

Belangrijke tips

- Bij alle personetegels neemt **eerst de bezitter van de meerderheid** het 'voordeel', daarna volgen de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, beginnend met de startspeler. De volgorde van spelen is echter alleen belangrijk bij de tegels 6 en 8.
- Iedere gerechtigde speler ontvangt het 'voordeel' van de personetegel natuurlijk maar **één keer per ronde**. Men kan dus bijvoorbeeld geen extra fiches of kaarten kopen.
- Als een speler een **kroonfiche** ontvangt (**tegels 5 en 9**) dan mag hij deze kroonfiche uit elk van de beide voorraadplaatsen halen. De verdeling in twee voorraadplaatsen dient enkel voor een duidelijk overzicht.
- Als een speler een **wapenschild** ontvangt (**tegels 6, 10 en 12**) dan legt hij dit wapenschild, zonder het aan zijn medespelers te tonen, verdekt voor zich neer. Uiteraard mag de speler zelf te allen tijde zijn wapenschilden bekijken.
- Als een speler een **invloedskaart** ontvangt (**tegel 11**) dan neemt hij deze invloedskaart in de hand. In de volgende invloedsfase kan hij een kaart meer uitspelen.
- Als een speler een **intrige kaart** ontvangt (**tegel 12**) dan neemt hij deze intrige kaart in de hand. Vanaf de volgende waarderingsfase kan hij deze kaart uitspelen.
- Als een speler **invloedsstenen uit de algemene voorraad** mag plaatsen (**tegels 6 en 8**), dan mag hij ook invloedsstenen uit de eigen voorraad nemen als er niet genoeg stenen in de algemene voorraad zouden liggen.

Overigens:

- Als er op de personetegels of personenkaarten **kleine invloedsstenen** worden getoond dan gaat het altijd om invloedsstenen uit de **algemene voorraad**. Als er **grote invloedsstenen** worden getoond dan gaat het altijd om invloedsstenen uit de **eigen voorraad**.
- Als het toch eens **toevallig** zou gebeuren dat de voorraad geld, opdrachtiches of wapenschilden voor een korte tijd **ontoereikend** zou zijn, dan mogen deze items tijdelijk door een passend surrogaat worden vervangen (vb. een briefje, een geldstuk, ...).

De opdrachtkaarten

Een afgelegde opdrachtkaart blijft tot aan het einde van het spel open voor de speler op de tafel liggen. Als er op de kaart geen speciale vermelding staat dan geldt ze voor elke desbetreffende fase éénmaal. Bijna alle opdrachtkaarten gelden dus niet éénmaal per spel, maar wel éénmaal per ronde. De kaart mag dus in de desbetreffende fase door de speler worden benut, de speler moet ze niet benutten. Om een beter overzicht te kunnen bewaren, raden wij aan om de kaarten te sorteren van links naar rechts volgens het faseverloop in het spel.



20 lichtblauwe opdrachtkaarten

De **20 lichtblauwe opdrachtkaarten** zijn het makkelijkst om af te leggen. Om deze kaart te mogen afleggen, moeten de spelers maar beschikken over **één welbepaalde opdrachtfiche** en **één willekeurige opdrachtfiche**.

De 'beloning' is dan echter ook maar gering.

De lichtblauwe opdrachtkaarten kan men catalogeren in **7 verschillende kaarttypes**.



+ 1 opdrachtkaart (2x)

Deze twee opdrachtkaarten zijn de enige twee opdrachtkaarten die elk maar éénmaal tijdens het volledige spel gelden en wel op het moment dat ze worden afgelegd.

De speler trekt na het afleggen van deze kaart **in plaats van één nu twee opdrachtkaarten** naar keuze. De speler mag de eerste kaart die hij trekt, bekijken vooraleer hij de tweede kaart trekt (*deze kaart mag ook van een andere stapel worden getrokken*).

De speler heeft alzo na het afleggen van deze kaart voor de rest van het spel minstens 3 opdrachtkaarten in de hand.



+ 1 invloedssteen (4x)

De speler neemt in stap 2 van **iedere bevoorradingfase één van zijn invloedstenen** uit de **algemene voorraad** terug in zijn **eigen voorraad**.

Als er geen eigen invloedsstenen in de algemene voorraad liggen, gebeurt er niets.



+ 1 gouden Louis (4x)

De speler neemt in stap 2 van **iedere bevoorradingfase 1 gouden Louis** uit de bank.



1 invloedssteen op personetegel 1 / 2 / 3 / 4 (telkens 1x)

De speler plaatst, als hij dat wil, aan het begin van de invloedsfase **één van zijn invloedsstenen** uit de algemene voorraad **op de personetegel** zoals is aangegeven op de opdrachtkaart.



Betaal 2 gouden Louis ... (2x)

De speler kan, als hij dat wil, éénmaal in de invloedsfase in plaats van een invloedskaart uit te spelen, **2 gouden Louis** aan de bank betalen. Daarmee is zijn **beurt beëindigd**. Daarna komt de volgende speler aan de beurt.

De speler slaat dus vrijwillig, voor de kostprijs van 2 gouden Louis, een beurt over.



Opdrachtliches ruilen (2x)

De speler kan, nadat hij 2 gouden Louis aan de bank heeft betaald, op een willekeurig tijdstip in de loop van de opdrachtfase **één van zijn opdrachtliches** in een **kroonfiche omruilen**.

Deze kaart kan al worden gebruikt in de opdrachtfase waarin ze werd afgelegd.



Opdrachtkaarten ruilen (2x)

De speler mag, aan het einde van **iedere opdrachtfase**, één of twee van zijn opdrachtkaarten, die hij in de hand heeft, verdekt onder de desbetreffende stapel stoppen en zich **evenveel nieuwe opdrachtkaarten** van een stapel naar keuze in de hand nemen.

Als een speler deze beide kaarten in de hand heeft dan mag hij eerst de ene en daarna de andere kaart gebruiken. Als hij dat wil kan hij de geruilde kaarten met de eerste kaart opnieuw ruilen met de tweede kaart.



12 middelblauwe opdrachtkaarten

De **12 middelblauwe opdrachtkaarten** zijn iets moeilijker om af te leggen. Om deze kaart te mogen afleggen, moeten de spelers beschikken over **twee verschillende opdracht fiches**. De **'beloning'** is ook beter dan de beloning van de lichtblauwe kaarten. De middelblauwe opdrachtkaarten kan men catalogeren in **5 verschillende kaarttypes**.



+ 2 gouden Louis ... (4x)

De speler kan kiezen wat hij neemt in stap 2 van **iedere bevoorradingfase**:

- ofwel **2 gouden Louis** uit de bank;
- ofwel **1 gouden Louis** uit de bank en **1 eigen invloedssteen** van de algemene voorraad;
- ofwel **2 eigen invloedsstenen** van de algemene voorraad.



+ 1 wapenschild (2x)

De speler neemt in stap 2 van **iedere bevoorradingfase één verdekt wapenschild** van de voorraad en legt dit wapenschild verdekt vóór zich neer.



1 invloedssteen op de tegel met Louis XIV (2x)

De speler plaatst aan het begin van **iedere invloedsfase één** van zijn invloedsstenen uit de algemene voorraad op de personetegel **waarop de figuur Louis XIV staat**.



1 invloedssteen op personetegel 5 / 9 (telkens 1x)

De speler plaatst aan het begin van **iedere invloedsfase één van zijn invloedsstenen** uit de algemene voorraad op de personetegel **zoals is aangegeven op de opdrachtkaart**.



1 invloedskaart omruilen (2x)

De speler kan **éénmaal in iedere invloedsfase** in plaats van een invloedskaart uit te spelen, deze **zonder enige uitwerking op de aflegstapel** leggen, in het midden van de etalage. In de plaats daarvan neemt de speler **de bovenste kaart** van de stapel van de niet uitgedeelde invloedskaarten.



8 donkerblauwe opdrachtkaarten

De **8 donkerblauwe opdrachtkaarten** zijn het moeilijkst om af te leggen.

Om deze kaart te mogen afleggen, moeten de spelers beschikken over **twee identieke opdrachtfiles**.

De 'beloning' is echter zeer goed.

De donkerblauwe opdrachtkaarten kan men catalogeren in **8 verschillende kaarttypes**.



+ 3 invloedsstenen

De speler neemt in stap 2 van **iedere bevoorradingfase drie** van zijn invloedsstenen uit de **algemene voorraad** en legt deze stenen in zijn **eigen voorraad**. Als de speler geen stenen meer heeft in de algemene voorraad dan gebeurt er niets (heeft hij er minder dan neemt hij er minder).



+ 3 gouden Louis

De speler neemt in stap 2 van **iedere bevoorradingfase 3 gouden Louis** uit de bank.



+ 1 intrigekaart

De speler neemt in stap 2 van **iedere bevoorradingfase de bovenste kaart** van de stapel van de **intrigekaarten** en neemt de intrigekaart in de hand.



1 invloedsteen = 1 invloedkaart

De speler mag in **iedere bevoorradingfase** één invloedsteen uit zijn eigen voorraad in de algemene voorraad leggen. In ruil hiervoor ontvangt hij de bovenste kaart van de stapel van de **invloedkaarten**.



1 invloedkaart = 4 invloedstenen

De speler mag in **iedere invloedfase** bij het uitspelen van één van zijn invloedkaarten (personenkaart of jokerkaart) **tot 4** van zijn **eigen invloedstenen** plaatsen (of uit de algemene voorraad nemen en terug in de eigen voorraad leggen).

Bij het plaatsen van de invloedstenen mag hij beginnen aan een personetegel naar keuze (om het even welke kaart hij heeft uitgespeeld). Met andere woorden: één van zijn invloedkaarten naar keuze is eigenlijk ook een joker.



1 invloedsteen plaatsen

De speler mag aan het einde van **iedere invloedfase**, als alle spelers hun kaarten hebben uitgespeeld, nog **één van zijn invloedstenen** uit de algemene voorraad **op een personetegel naar keuze** leggen.



Eénmaal de eerste

De speler mag in **iedere waarderingfase** een **gelijke stand**, om de eerste plaats, **in zijn voordeel beslechten**. De desbetreffende personetegel wordt vervolgens omgedraaid.

Aandacht

Deze kaart geldt na de eventuele inzet van de desbetreffende intrigekaart.

Voorbeeld

Bij een waardering bevindt de koning zich op personetegel 4 (met de 1ste plaats naar boven). Herman (met de opdrachtkaart) en 2 andere spelers hebben daar elk drie invloedstenen geplaatst. Herman laat zijn kaart gelden en wint dus bij de gelijke stand. Hij legt zijn drie invloedstenen in de algemene voorraad en ontvangt daarvoor een helm en een kroon. De beide andere spelers ontvangen niets en nemen hun invloedstenen terug in de eigen voorraad. De personetegel wordt omgedraaid. Herman kan zijn opdrachtkaart pas in de volgende waarderingfase opnieuw inzetten.



-1 gouden Louis

De speler betaalt in iedere waarderingfase bij elke personentegel (dus niet enkel bij één tegel maar wel bij alle tegels) één gouden Louis minder dan is aangegeven.

Aandacht

Deze kaart telt niet voor de opdrachtkaarten die altijd geld vereisen.

Tips

- Als een speler **dezelfde kaarten** voor zich heeft afgelegd, dan mag hij uiteraard in de desbetreffende fase **elk van deze kaarten benutten**. Zo kan bijvoorbeeld een speler de twee kaarten 'Opdrachtliches ruilen' hebben afgelegd. Als deze speler dan 2x twee gouden Louis aan de bank betaalt, dan mag hij, als hij dat wil, twee van zijn opdrachtliches in kroonfiches ruilen.
Het kan dus ook gebeuren dat een speler twee kaarten '+ 1 opdrachtkaart' heeft afgelegd. Daardoor kan hij in totaal 4 opdrachtkaarten in de hand hebben.
- Als een speler, op grond van een bepaalde opdrachtkaart, invloedsstenen mag plaatsen uit de algemene voorraad dan mag hij deze invloedsstenen ook nemen uit de eigen voorraad als hij er niet genoeg heeft in de algemene voorraad.

LOUIS XIV voor twee spelers

Spelvoorbereiding

Alle regels van het basisspel blijven gelden met de volgende uitzondering: De **startspeler legt 5 invloedstenen** in de algemene voorraad in het midden van de tafel, **de tweede speler 6** stenen in de algemene voorraad.

Spelverloop

Alle regels van het basisspel blijven gelden met de volgende uitzonderingen:

- Er speelt nog een imaginaire, neutrale, derde speler mee.
- Deze neutrale speler heeft 8 invloedstenen van een neutrale kleur.
- Aan het begin van elke invloedfase worden van deze imaginaire speler twee invloedstenen op de personentegel gelegd waarop de figuur Louis XIV staat. Bovendien worden van de stapel invloedskarten de 3 bovenste kaarten blootgelegd. Per blootgelegde kaart worden op de desbetreffende personentegel 2 invloedstenen van de neutrale speler gelegd (voor een jokerkaart wordt een nieuwe invloedkaart blootgelegd). Alle blootgelegde kaarten worden daarna in het midden van de etalage gelegd.
- Daarna spelen de 2 spelers elk afwisselend hun invloedskarten uit zoals in het basisspel.
- De waardering verloopt volgens de normale regels, met die uitzondering dat als de neutrale speler een meerderheid heeft op een personentegel, hij geen voordelen ontvangt.

De startspeler legt 5, de tweede speler legt 6 invloedstenen in de algemene voorraad.

Aan het begin van iedere invloedfase worden voor de derde en imaginaire speler telkens 4x 2 invloedstenen geplaatst.

Historische achtergrond

In dit spel worden de persoonlijkheden gebruikt die tijdens hun leven een belangrijke rol hebben gespeeld aan het hof van de zonnekoning. Natuurlijk waren deze personen niet allemaal tegelijkertijd aan het hof van Versailles. Zo was bijvoorbeeld Kardinaal Mazarin al enkele jaren dood voordat Madame de Montespan in het leven van Louis XIV kwam.

Natuurlijk werd voor het spel ook de geldeenheid aangepast omdat 3 of 4 gouden Louis uiteraard geen bedrag is om zo een belangrijke persoonlijkheid aan het hof te kunnen omkopen.

Louis XIV

◦ 5 september 1638

† 1 september 1713

Hij werd al op de leeftijd van 5 jaar tot koning gekroond. Hij liet gedurende een zeer lange tijd het regentschap van het land aan zijn moeder, Anna von Österreich, tezamen met de eerste minister, Kardinaal Mazarin.

Pas na zijn dood in het jaar 1661, nam Louis XIV de absolute macht in eigen handen. In de volgende decennia groeide hij uit tot de belangrijkste en meest invloedrijke vorst van Europa en klom hij op tot hij de status verkreeg van de Zonnekoning waarrond het hele universum draaide.



Anne d'Autriche

◦ 22 september 1601

† 20 januari 1666

Als dochter van Philippe III van Spanje, huwde zij in 1615 in Bordeaux met Louis XIII, haar eigen neef. Na drieëntwintig kinderloze jaren baarde zij in de herfst van 1638 eindelijk de langverwachte troonopvolger. Na de dood van de koning in 1643 nam zij voor ruim twintig jaar het regentschap over. In die periode had zij het vooral niet onder de markt met de toenmalige oppositie die voortspoot uit de van de macht beroofde adel. Deze oppositie voerde een rebellie tegen het koningshuis.



Philippe I. de Orléans

◦ 21 september 1640

† 8 juni 1701

Als tweede geborene stond de vice-koning tijdens zijn leven constant in de schaduw van zijn oudere broer die hem nog overleefde ook. In 1661 werd hij benoemd tot hertog van Orléans. In de daaropvolgende jaren kon hij toch enkele opmerkelijke militaire successen voor Frankrijk behalen. In zijn tweede huwelijk was 'Monsieur', zoals hij werd genoemd, gehuwd met Lieselotte von der Pfalz.



Marie-Thérèse d'Espagne

◦ 10 september 1638

† 30 juli 1683

Zij werd geboren als de dochter van de Spaanse koning Philippe V en zij huwde in het jaar 1660 met Louis XIV. In hun huwelijk werden 6 kinderen geboren die allen, met uitzondering van de eerstgeborene Le Grand Dauphin, op zeer jonge leeftijd zijn gestorven. In tegenstelling tot de talrijke geliefden van de Zonnekoning, speelde zij geen rol van betekenis aan het hof.



Le Grand Dauphin

◦ 1 november 1661
† 14 april 1711

Hij werd geboren als Louis de France. Hij kon als enige wettige erfgenaam van de koning, ook al bereikte hij de volwassen leeftijd, toch het regentschap niet overnemen omdat zijn vader hem overleefde. Uit zijn huwelijk met Maria Anna von Bayern werd onder andere Louis von Frankreich, de vader van de latere Louis XV, geboren.



Françoise-Athénaïs de Montespan

◦ 5 oktober 1640
† 27 mei 1707

Zij kwam aan het hof als eredame van de jonge Marie-Thérèse en bereikte eindelijk, na enkele jaren, haar doel. Zij slaagde er in om Madame de La Vallière, die al jaren de geliefde was van de koning, te verdrijven uit het hart van de koning en haar plaats in te nemen. Zij kreeg samen met de koning 8 kinderen die allen werden gewettigd.



Le Grand Condé

◦ 8 september 1621
† 11 december 1686

Hij werd geboren als Louis II, de prins van Condé en hertog van Bourbon. Hij maakte vooral naam als succesvolle veldheer in de dertigjarige oorlog. Tijdens de rebellie tegen het koningshuis koos hij de kant van de tegenstanders van de koning. Hij werd in hechtenis genomen, maar werd later opnieuw door Louis XIV in ere hersteld en opnieuw benoemd als generaal.

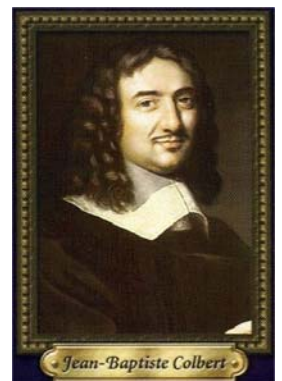


Jean-Baptiste Colbert

◦ 29 augustus 1619
† 6 september 1683

Als trouwe medewerker van Mazarin werd hij, na diens dood, door Louis XIV benoemd als minister van financiën en handel. In de volgende twintig jaar expandeerde hij de rijkdom van het Franse koninkrijk door een steeds terugkerend mercantilisme waarin vooral aandacht werd besteed aan de buitenlandse handel en de uitbreiding van de koloniale macht.

Mercantilisme: economisch stelsel uit de 17e en 18e eeuw dat erop gericht was de voorraad edel metaal te vergroten en daarom de landbouw achterstelde bij de uitvoer en de industrie.



Françoise de Maintenon

◦ 27 november 1635
† 6 september 1683

Zij kwam in 1669 naar Versailles om de opvoeding te verzekeren van de kinderen van Louis XIV en Madame de Montespan. Zeer snel al kwam zij zeer hoog in de gratie van de koning. Na de dood van Marie-Thérèse liet hij zich een jaar later in het geheim, met zijn inmiddels tot markiezin benoemde geliefde, in de echt verbinden.



Louise de La Vallière

- 6 augustus 1644
- † 6 juni 1710

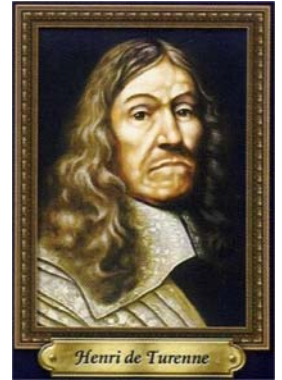
Aanvankelijk was zij eredame van Henrietta von England, de eerste echtgenote van Philippe I. de Orléans. Zeer snel werd zij één van de favorietes van de jonge koning. Met het opduiken van Madame de Montespan begon haar gestage achteruitgang tot zij uiteindelijk haar leven aan het hof opgaf en zich terugtrok in het klooster.



Henri de Turenne

- 11 september 1611
- † 27 juli 1675

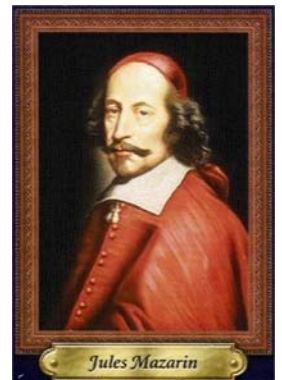
Nadat hij in de rebellie tegen het vorstenhuis eerst tegen de koning had gevochten, wisselde hij later van kamp en streed hij aan de zijde van de koning. In Parijs versloeg hij zijn voormalige wapenbroeder Condé. In 1660 werd hij tot opperbevelhebber van het koninklijke leger benoemd. In de Hollandse oorlog werd hij dodelijk getroffen door een kanonskogel.



Jules Mazarin

- 14 juli 1604
- † 9 maart 1661

Hij werd geboren in Pescina in Italië als Giulio Mazarini. Na zijn studie als nuntius werd hij naar Parijs gezonden. In 1640 trad hij in dienst van kardinaal Richelieu. Twee jaar later volgde hij de kardinaal op in zijn ambt als eerste minister. Deze post oefende hij, met de toestemming van de koningin-moeder en de jonge koning, uit tot aan zijn dood in 1661.



François-Michel de Louvois

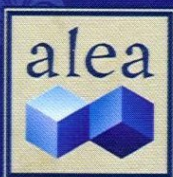
- 18 januari 1641
- † 16 juli 1691

Zijn vader, Michel le Tellier, was al Franse oorlogsminister. In 1666 volgde hij zijn vader op in diens ambt. In de volgende twee decennia bouwde hij met grote deskundigheid de koninklijke troepen uit tot een slagvaardig leger. Na de dood van Colbert in 1683 bekommerde hij zich meer en meer met de binnenlandse politiek.



Kruip in de rol van een gewiekste gunsteling en zoek je geluk aan het hof van Louis XIV. Beïnvloed de naaste bloedverwanten van de koning. Verleid zijn talrijke maîtresses. Koop ministers en generaals om. Zoek en vind de informatie die nodig is om je opdracht tot een goed einde te brengen.

alea ist eine Marke des Ravensburger Spieleverlags, unter der Spiele mit besonders hohem strategischen Anspruch veröffentlicht werden. Zahlreiche nationale wie internationale Auszeichnungen belegen ihre außergewöhnliche Qualität.
www.aleaspiele.de



© 2005 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60
 D - 88194 Ravensburg

Made in Czech Republic

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
 verschluckbare Kleinteile



Autor: Rüdiger Dorn

Illustration: Franz Vohwinkel

Design: Franz Vohwinkel

Foto: Markus Schmuck

Realisation: Stefan Brück

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Dauer: 75 - 100 Minuten

Anspruch

Inhalt: 90 Spielkarten, 64 Einflusssteine, 4 Stanztafeln mit Missionschips, Spieltafel, Wappen und Geldmünzen, 1 Spielfigur, 1 Spielregel