

## DOEL

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.

## 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.

Iedere speler ontvangt: 16 invloedstenen, 5 gouden Louis en 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 invloedstenen *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 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

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 bevoorradingfase.
3. Elke speler ontvangt 5 invloedskarten.

### Fase 2: BEÏNVLOEDING

De spelers spelen om de beurt telkens 1 invloedskart uit. Om het overzicht te 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.



het nummer van de invloedskart

het portret van de persoon

het voordeel van de persoon waarmee bij het plaatsen wordt gestart

### Fase 3: WAARDERING

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

Er zijn 3 voorwaarden: geld, 1ste plaats en invloedstenen.

#### Geld

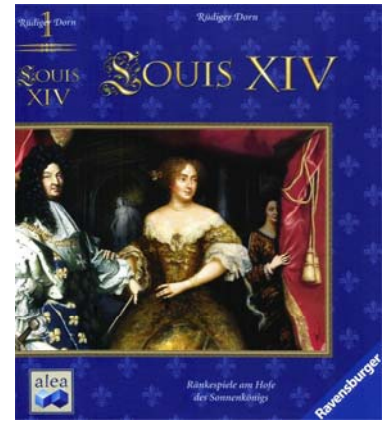
De bezitter van de meerderheid ontvangt het ' voordeel ' kosteloos, maar moet zijn invloedstenen *in de algemene voorraad* leggen. Alle andere spelers die daar invloedstenen hebben gelegd, kunnen het ' voordeel ' kopen. De invloedstenen van deze spelers worden *in de eigen voorraad* gelegd.

#### 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*.

#### Involedsstenen

Alle spelers met het gevraagde aantal invloedstenen ontvangen het ' voordeel '. Alle invloedstenen gaan terug *naar de eigen voorraad*.



## De intrige kaarten

Een speler die in de waarderingfase 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.

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

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

## De spelfiguur Louis XIV

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

- De alleenbezitter van de meerderheid ontvangt 2 fiches: het desbetreffende ' voordeel ' en 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**.

## Fase 4: OPDRACHTEN

Om de beurt vervullen de spelers de opdrachtkaarten die ze in de hand hebben als ze de nodige opdracht fiches bezitten. Direct na het afleggen van een opdrachtkaart wordt een nieuwe opdrachtkaart, van een stapel naar keuze, getrokken.

Iedere speler mag maximaal 1 opdracht fiche meenemen naar de volgende ronde.

De overvloedige fiches worden omgeruild voor wapenschilden.

## EINDE VAN HET SPEL

Na de vierde ronde ruilen de spelers om te beginnen: 1 invloedskaart, 1 intrige kaart, 1 opdracht fiche, 1 invloedssteen op een personentegel, 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.

## BELANGRIJKE TIPS

- ⇒ Bij alle personentegels 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 personentegel 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 waarderingfase 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 personentegels of personenkaarten **kleine invloedsstenen** worden getoond, 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, opdracht fiches 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, ...).

## DOEL

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.

## SPELVOORBEREIDING

De personetegels 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.

Iedere speler ontvangt: 16 invloedstenen, 5 gouden Louis en 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 invloedstenen *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 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

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 bevoorradingfase.
3. Elke speler ontvangt 5 invloedskarten.

### Fase 2: BEÏNVLOEDING

De spelers spelen om de beurt telkens 1 invloedskart uit. Om het overzicht te 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.



het nummer van de invloedskart

het portret van de persoon

het voordeel van de persoon waarmee bij het plaatsen wordt gestart

### Fase 3: WAARDERING

De personetegels worden één voor één, van 1 tot en met 12, gewaardeerd. Er zijn 3 voorwaarden: geld, 1ste plaats en invloedstenen.

#### Geld

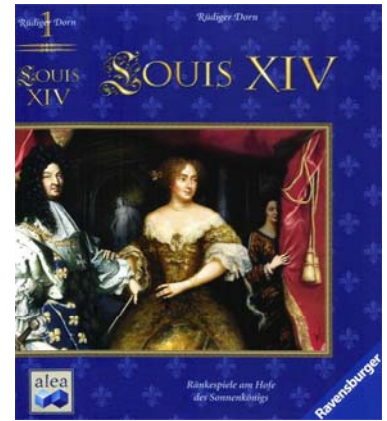
De bezitter van de meerderheid ontvangt het ' voordeel ' kosteloos, maar moet zijn invloedstenen *in de algemene voorraad* leggen. Alle andere spelers die daar invloedstenen hebben gelegd, kunnen het ' voordeel ' kopen. De invloedstenen van deze spelers worden *in de eigen voorraad* gelegd.

#### 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*.

#### Invloedstenen

Alle spelers met het gevraagde aantal invloedstenen ontvangen het ' voordeel '. Alle invloedstenen gaan terug *naar de eigen voorraad*.



## De intrige kaarten

Een speler die in de waarderingfase 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.

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

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

## De spelfiguur Louis XIV

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

- De alleenbezitter van de meerderheid ontvangt 2 fiches: het desbetreffende ' voordeel ' en 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**.

## Fase 4: OPDRACHTEN

Om de beurt vervullen de spelers de opdrachtkaarten die ze in de hand hebben als ze de nodige opdracht fiches bezitten. Direct na het afleggen van een opdrachtkaart wordt een nieuwe opdrachtkaart, van een stapel naar keuze, getrokken.

Iedere speler mag maximaal 1 opdracht fiche meenemen naar de volgende ronde.

De overtoollige fiches worden omgeruild voor wapenschilden.

## EINDE VAN HET SPEL

Na de vierde ronde ruilen de spelers om te beginnen: 1 invloedskaart, 1 intrige kaart, 1 opdracht fiche, 1 invloedssteen op een personentegel, 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.

## BELANGRIJKE TIPS

- ⇒ Bij alle personentegels 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 personentegel 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 waarderingfase 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 personentegels of personenkaarten **kleine invloedsstenen** worden getoond, 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, opdracht fiches 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, ...).