



Palais Royal

Xavier Georges

Palais

Im Schlosspark tummeln sich die Adligen. Um sie geht es in diesem Spiel. Die Spieler, die sie anwerben, erhalten manchmal Vergünstigungen während des Spiels, in jedem Fall aber Punkte für die Wertung.

In den 9 Räumen des Schlosses erhalten die Spieler alles, was sie für die Anwerbung benötigen. Hier gilt es, geschickt zu taktieren, hier liegt der Schlüssel für den Sieg.

Spielmaterial

- 1 Spielplan: Der Schlosspark
- 9 Räume des Palais Royal
- 33 Goldstücke (12x Wert 3, 21x Wert 1)
- 42 Adligen-Plättchen
- 36 Privileg-Karten (9 verschiedene Karten, je 4x)
- 100 hölzerne Diener in 4 Farben
- 4 Kurzregeln

Spielvorbereitung

1. Der Schlosspark wird ausgelegt.
2. Die 42 Adligen-Plättchen werden verdeckt gemischt und 36 davon offen auf die Felder des Parks verteilt. Die restlichen Adligen-Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.
3. Die 9 Räume des Schlosses werden gemischt und unterhalb des Schlossparks so ausgelegt, dass sich ein Raster von 3x3 ergibt. Die Anordnung der Teile ist beliebig. In der ersten Partie wird empfohlen, die Seiten mit Text nach oben zu legen, da diese die Funktionen des Raumes genauer erklären. Zudem wird empfohlen, bei der ersten Partie die Räume wie im Bild rechts aufzubauen.
4. Die Privileg-Karten werden gut gemischt und als Stapel verdeckt neben das Schloss gelegt.
5. Das Gold wird als allgemeiner Gold-Vorrat neben das Schloss gelegt.
6. Jeder Spieler nimmt sich 18 Diener einer Farbe seiner Wahl und legt diese als seinen eigenen Vorrat vor sich ab.

Spieler A:
18 Diener



kein Gold

Ablage
für
Privileg
Karten



Privileg-
Karten



allgemeiner
Gold-Vorrat

Spieler D:
18 Diener



3 Gold



Royal

von Xavier Georges
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren



Spieler B:
18 Diener



1 Gold



7. Die übrigen 7 Diener jeder Farbe kommen als allgemeiner Vorrat neben den Park oder neben das Schloss.

8. Danach setzt jeder Spieler aus seinem Vorrat 3 Diener auf das Treppenhaus und 2 Diener auf den Ehrenhof.

9. Der jüngste Spieler wird Startspieler. Er verteilt 1 Gold an seinen linken Nachbarn, 2 Gold an den übernächsten Spieler und 3 Gold an den 4. Spieler. Er selbst erhält kein Gold.

10. Der Startspieler setzt nun 5 weitere Diener in einzelne Räume seiner Wahl (z.B. 2 Diener zur Madame, 1 zum Kardinal, 1 auf das Treppenhaus und 1 in die Münzerei). Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und setzen ebenfalls jeweils 5 Diener auf die Räume des Schlosses. (Ist in der Abbildung nicht dargestellt.) Danach muss jeder Spieler noch 8 Diener in seinem Vorrat haben.



übrige Diener
(kommen nur durch bestimmte Adligen-Plättchen ins Spiel)

Spielablauf

Der Startspieler beginnt und führt seinen kompletten Zug durch. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, der ebenfalls seinen kompletten Zug durchführt. Auf diese Weise verläuft das Spiel bis zum Ende.

Der Zug eines Spielers besteht aus mehreren Aktionen. Bei einer Aktion kann er z.B. Gold in der Münzerei nehmen oder er stellt fest, wie viele Diener er in der Schreibstube hat oder er setzt einen neuen Diener in das Kabinett des Königs usw. Mit Ausnahme der Aktion: Adlige anwerben spielen sich alle Aktionen in den Schlossräumen ab.

Im Verlauf des Spiels neu eingesetzte Diener nimmt der Spieler zunächst aus seinem Vorrat. Ist sein Vorrat leer, kann er sie aus einem beliebigen Raum des Schlosses nehmen.

Spieler C:
18 Diener



2 Gold



Die Räume des Schlosses und deren Aktionen

Ein Spieler muss nicht alle Aktionen durchführen. Er muss aber immer die Reihenfolge 1. – 5. einhalten.

1. Ehrenhof – Aktion: Nachschub



Für jeden seiner Diener im Ehrenhof setzt der Spieler 1 neuen Diener auf das Tor.

Mehrheitenbonus: Hat der Spieler zu Beginn dieser Aktion mehr Diener als jeder andere im Ehrenhof, so darf er 1 Diener zusätzlich auf das Tor setzen.

Beispiel: *Rot* hat 3 Diener im Ehrenhof. Er setzt 3 Diener aus seinem Vorrat auf das Tor und 1 weiteren Diener, falls er die Mehrheit im Ehrenhof hat.



2. Treppenhaus – Aktion: Bewegung der Diener

Für jeden seiner Diener im Treppenhaus hat der Spieler eine Bewegung (z.B. 3 Diener = bis zu 3 Bewegungen). Pro Bewegung darf der Spieler einen seiner Diener im Schloss in einen waagrecht oder senkrecht benachbarten Raum ziehen. Ein Diener darf auch mehrere Räume weit gezogen werden. Diener dürfen aus jedem beliebigen Raum heraus gezogen werden. Nicht verwendete Bewegungen verfallen.

Zieht ein Spieler während dieser Aktion Diener in das Treppenhaus oder aus dem Treppenhaus, verändert sich dadurch die Anzahl der Bewegungen nicht!



Mehrheitenbonus: Hat der Spieler zu Beginn dieser Aktion mehr Diener als jeder andere im Treppenhaus, so hat er 1 Bewegung zusätzlich zur Verfügung.

Beispiel: *Grün* hat 4 Diener im Treppenhaus. Er darf bis zu 4 Bewegungen in seinem Zug durchführen und 1 weitere Bewegung, falls er die Mehrheit im Treppenhaus hat.

3. Weitere Aktionen, nachdem die Diener gezogen wurden

Für a.) bis c.) gibt es keine feste Reihenfolge.

a.) Münzerei – Aktion: Gold nehmen



Für jeden seiner Diener in der Münzerei erhält der Spieler sofort 1 Goldmünze aus dem allgemeinen Gold-Vorrat. **Mehrheitenbonus:** Hat der Spieler mehr Diener als jeder andere in der Münzerei, so darf er sich 1 Goldmünze zusätzlich nehmen.

Beispiel: *Gelb* hat 2 Diener in der Münzerei. Er nimmt sich 2 Goldmünzen aus dem allgemeinen Gold-Vorrat und 1 weitere Goldmünze, falls er die Mehrheit in der Münzerei hat.

b.) Kabinett des Königs und Madame de Pompadour – Aktion: Feststellung der Anzahl von Siegeln



Die Anzahl seiner Diener im Kabinett des Königs gibt an, wie viele Siegel des Königs (türkis) der Spieler für die 4. Aktion (Anwerbung von Adligen) zur Verfügung hat.

Mehrheitenbonus: Hat der Spieler mehr Diener als jeder andere in Kabinett des Königs, so darf er 1 Diener zusätzlich in das Kabinett des Königs setzen.

Die Anzahl seiner Diener bei der Madame de Pompadour gibt an, wie viele Siegel der Madame (violett) der Spieler für die 4. Aktion zur Verfügung hat.



Mehrheitenbonus: Hat der Spieler mehr Diener als jeder andere bei der Madame de Pompadour, so darf er 1 Diener zusätzlich in das Zimmer setzen.

Beispiel: *Gelb* hat 2 Diener beim König und 3 Diener bei der Madame. Er hat in beiden Räumen die Mehrheit und darf jeweils 1 Diener zusätzlich in die beiden Räume stellen. Tut er dies, hat er 3 türkise und 4 violette Siegel für die 4. Aktion zur Verfügung.

c.) Schreibstube – Aktion: Feststellung der Anwesenheit



Jeder seiner Diener in der Schreibstube berechtigt den Spieler, 1x die 4. Aktion durchzuführen, sofern er auch die Siegel und das Gold hat.

In der Schreibstube gibt es keinen Mehrheitenbonus.

Beispiel: *Gelb* hat 2 Diener in der Schreibstube. Er darf damit bis zu 2x die 4. Aktion durchführen..

4. Anwerbung von Adligen – Aktion: ein Adligen-Plättchen nehmen

Um die Adligen im Park geht es in diesem Spiel. Sie bringen einen Großteil der Punkte und manche Vergünstigung.

Bevor die Aktion erklärt wird, werfen wir einen Blick auf die Adligen-Plättchen:

Kosten:

- 6 Gold
- 1 violettes Siegel
- 1 türkises Siegel



Ertrag:

bei Spielende
6 Punkte

Dieses Adligen-Plättchen bringt nur Punkte.

Kosten:

- 4 Gold
- 2 türkise Siegel



Ertrag:

jede Runde
2 Gold
bei Spielende
3 Punkte

Dieses Adligen-Plättchen bringt Punkte und eine Vergünstigung während des Spiels.

Will ein Spieler 1 Adligen-Plättchen nehmen, muss er die folgenden Schritte durchführen (die Reihenfolge spielt keine Rolle):

- Er muss 1 seiner Diener aus der Schreibstube zurück in seinen Vorrat nehmen.
- Er muss die geforderte Anzahl Goldmünzen von seinem Vorrat in den allgemeinen Gold-Vorrat zurücklegen.
- Er muss für die geforderte Anzahl türkiser Siegel die gleiche Anzahl seiner Diener aus dem Kabinett des Königs zurück in seinen Vorrat nehmen.
- Er muss für die geforderte Anzahl violetter Siegel die gleiche Anzahl seiner Diener aus dem Zimmer der Madame de Pompadour zurück in seinen Vorrat nehmen.

Hinweis: Siegel gibt es nicht als Plättchen oder Ähnliches. Wie eben geschildert, muss ein Spieler für jedes geforderte Siegel 1 seiner Diener in seinen Vorrat zurück nehmen.

Ein Spieler kann in seinem Zug mehrere Adligen-Plättchen nehmen. Für jedes Plättchen muss er alle oben genannten Schritte durchführen. Mit den Adligen-Plättchen verfährt er wie folgt:

- Adlige, die nur Punkte bringen, legt er bis zur Schlusswertung verdeckt vor sich ab.
- Adlige, die während des Spiels Vergünstigungen bringen, legt er offen vor sich ab. Eine Beschreibung der Vergünstigungen und wann sie genutzt werden können, befindet sich auf der letzten Seite der Spielregel.



Beispiel: Der Spieler nimmt 1 seiner Diener aus der Schreibstube (Berechtigung zur Anwerbung) und 2 seiner Diener aus dem Kabinett des Königs (= 2 türkise Siegel) zurück in seinen Vorrat. Dazu zahlt er 4 Goldmünzen in den allgemeinen Gold-Vorrat. Er legt das Plättchen offen vor sich ab, da er ab der nächsten Runde in jedem Zug 2 Goldmünzen aus dem allgemeinen Gold-Vorrat erhält. Am Spielende bringt ihm das Plättchen 3 Punkte.

Reduzierung der Goldkosten

Für jedes waagrecht, senkrecht und diagonal direkt angrenzende freie Feld reduzieren sich die Goldkosten eines Adligen-Plättchens um 1 Goldmünze (niemals unter 0).



Beispiel 1:
Der Spieler zahlt für dieses Adligen-Plättchen nur 3 Gold:
6 Gold minus 3 direkt angrenzende freie Felder.



Beispiel 2:
Der Spieler zahlt 5 Gold. Das Adligen-Plättchen hat nur 1 direkt benachbartes freies Feld. Das freie Feld oberhalb des Löwen zählt genauso wenig als benachbart, wie das freie Feld rechts neben der Statue.



Die Randfelder

Für jedes Adligen-Plättchen, das ein Spieler aus einer Randreihe nimmt, muss er zusätzlich zu den Kosten 1 Diener auf das frei gewordene Feld setzen. Diesen Diener kann er aus seinem Vorrat oder aus einem beliebigen Raum des Schlosses nehmen. Diener auf diesen Feldern müssen bis zum Spielende hier stehenbleiben. Sie können zum Spielende Punkte bringen.

Ein solches Feld wird für die Reduzierung der Goldkosten als freies Feld behandelt.

5. Hintereingang – Aktion: Karten ziehen

Für jeden seiner Diener am Hintereingang darf der Spieler 1 Karte vom Stapel der Privileg-Karten ziehen. Er sieht sich diese Karten an und entscheidet sich, welche er davon behalten möchte. Für jede Karte, die er behält, nimmt er 1 Diener vom Hintereingang zurück in seinen Vorrat. Die nicht genommenen Karten kommen auf den offenen Ablagestapel. Ist der Stapel der Privileg-Karten aufgebraucht, so wird der offene Ablagestapel gemischt und erneut verdeckt bereit gelegt. Die gewählten Karten hat der Spieler zunächst auf der Hand. Beim Hintereingang gibt es keinen Mehrheitenbonus.



Die 3. Karte legt er auf den offenen Ablagestapel.

Beispiel: **Grün** hat 3 Diener auf dem Hintereingang. Er sieht sich die 3 obersten Privileg-Karten an. Er behält 2 Karten und nimmt dafür 2 Diener zurück in seinen Vorrat. Die 3. Karte legt er auf den offenen Ablagestapel.

Ausspielen von Privileg-Karten

Um eine Karte auszuspielen, muss ein Spieler an der Reihe sein und den Gold-Preis der Karte in den allgemeinen Gold-Vorrat bezahlen. Eine Beschreibung der Privileg-Karten und wann sie ausgespielt werden können, befindet sich auf der letzten Seite der Spielregel.



Der Kardinal – Bricht Gleichstände in anderen Räumen



Ein Spieler, der Diener beim Kardinal hat, kann in anderen Räumen Gleichstände zu seinen Gunsten entscheiden. Das funktioniert folgendermaßen:

Haben in einem anderen Raum mehrere Spieler die Mehrheit, erhält von diesen Spielern derjenige den Mehrheitenbonus, der mehr Diener beim Kardinal hat. Beim Kardinal selbst gibt es keinen Mehrheitenbonus.

Beispiele: Die oben abgebildete Situation beim Kardinal gilt für die 4 folgenden Fälle:

Treppenhaus



1. **Rot** ist am Zug. Er hat keine Mehrheit auf dem Treppenhaus. Da er aber beim Kardinal die Mehrheit hat, bricht er hier den Gleichstand zu seinen Gunsten.

Ergebnis: **Rot** hat inklusive Mehrheitenbonus 4 Bewegungen zur Verfügung.

Münzerei



2. **Rot** ist am Zug. Er hat auf der Münzerei nicht die Mehrheit. Daher hat seine Mehrheit beim Kardinal hier keine Auswirkung.

Ergebnis: **Rot** erhält 2 Goldmünzen aus dem allgemeinen Gold-Vorrat.

Madame de Pompadour



3. **Gelb** ist am Zug. Er hat Gleichstand mit **Grün**. Da **Gelb** beim Kardinal die Mehrheit gegenüber **Grün** hat (1 Diener gegen 0 Diener), bricht er hier den Gleichstand. **Ergebnis:** **Gelb** kann 1 zusätzlichen Diener zur Madame setzen.



Ehrenhof

4. **Gelb** ist am Zug. Er hat auf dem Ehrenhof Gleichstand mit **Schwarz**. Beim Kardinal herrscht ebenfalls Gleichstand zwischen den Beiden.
Ergebnis: **Gelb** darf 2 Diener auf das Tor setzen.

Spielende

Ist der Startspieler an der Reihe, und es befinden sich zu Beginn seines Zuges nur noch 12 oder weniger Adligen-Plättchen im Park, kommt jeder Spieler noch einmal an die Reihe. Danach endet das Spiel.

Schlusswertung

Die Zahl der Punkte jedes Spielers errechnet sich aus:

- Punkte durch gesammelte Adlige
- Punkte durch ausgespielte Privileg-Karten
- 1 Punkt pro nicht ausgespielter Privileg-Karte (maximal 6 Punkte)
- Punkte durch die Wertung des Parks:

Es werden die 4 Randreihen des Parks gewertet. Nur die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Dienern je Reihe erhalten dort Punkte.



Beispiele zur Löwenreihe (links) und zur Vasenreihe (unten):

Löwenreihe: **Rot** hat 3 Diener (der rote Diener ganz links zählt x2), **Schwarz** hat 2 Diener und **Grün** 1 Diener in der Reihe.

Rot erhält 6 Punkte für den 1. Platz, **Schwarz** 2 Punkte für den 2. Platz. **Grün** geht leer aus.

Vasenreihe: **Schwarz** und **Grün** haben je 3 Diener und **Rot** 1 Diener in der Reihe. Man beachte: Der schwarze Diener links unten steht auf einem Eckfeld, d.h., er zählt sowohl für die Löwen- wie auch für die Vasenreihe. Der untere grüne Diener zählt x2.

Der Gleichstand der beiden Ersten bedeutet, dass **Schwarz** und **Grün** nur je 2 Punkte bekommen. **Rot** geht leer aus.

Allgemein zu beachten:

- Alle Gleichstände rutschen um 1 Platz nach unten.
- Gleichstand der 2. Plätze: Keiner von diesen bekommt Punkte.
- In der oben gezeigten Weise werden alle 4 Randreihen gewertet.
- Um seine Punkte festzuhalten, muss ein Spieler einen seiner Diener in das 6er- bzw. 2er-Feld der entsprechenden Reihe setzen.

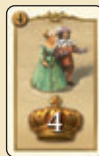
Beispiel für die gesamten 53 Punkte von **Rot**:



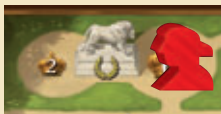
Alle seine Adligen-Plättchen geben 41 Punkte.



Seine nicht ausgespielten Privileg-Karten geben 2 Punkte.



Seine ausgespielte Privileg-Karte gibt 4 Punkte.



Im Park erhält er 6 Punkte.

Kommt es zu einem Unentschieden, so gewinnt der Spieler unter den am Gleichstand beteiligten Spielern, der mehr Diener beim Kardinal stehen hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Privileg-Karten



Zeitpunkt: Vor der 1. Aktion

Der Spieler erhält in allen Räumen, in denen er mindestens einen Diener hat, den Mehrheitenbonus. Die Karte bleibt bis zum Ende des Zuges offen vor dem Spieler liegen.



Zeitpunkt: 1. Aktion Nachschub

Der Spieler darf beliebig viele seiner Diener auf das Tor setzen.



Zeitpunkt: 1. Aktion Nachschub und 2. Aktion Bewegung

Der Spieler darf 2 seiner Diener zusätzlich auf das Tor setzen und hat 6 Bewegungen zusätzlich zur Verfügung.



Zeitpunkt: 2. Aktion Bewegung

Der Spieler hat 5 bzw. 9 Bewegungen zusätzlich zur Verfügung.



Zeitpunkt: 4. Aktion Anwerbung

Der Spieler hat 2 gleiche oder 2 verschiedene Siegel zusätzlich zur Verfügung.



Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler erhält sofort 4 Goldmünzen aus dem allgemeinen Gold-Vorrat.



Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler erhält 2 bzw. 4 Punkte für die Schlusswertung. Die Karte bleibt bis zum Spielende offen vor ihm liegen.

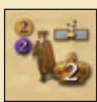
Ausgespielte Privileg-Karten werden nach ihrer Verwendung auf den Ablagestapel gelegt.

Vergünstigungen durch Adlige



Zeitpunkt: 1. Aktion Nachschub

Der Spieler darf jede Runde 2 Diener zusätzlich auf das Tor setzen.



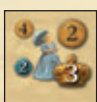
Zeitpunkt: 2. Aktion Bewegung

Der Spieler hat jede Runde 2 Bewegungen zusätzlich zur Verfügung.



Zeitpunkt: 2. Aktion Bewegung

Der Spieler darf seine Diener auch diagonal bewegen.



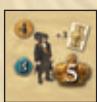
Zeitpunkt: 3a. Aktion Gold nehmen

Der Spieler erhält jede Runde 2 Goldmünzen zusätzlich aus dem allgemeinen Gold-Vorrat.



Zeitpunkt: 3b. Aktion Feststellung der Anzahl von Siegeln

Der Spieler kann jede Runde einen zusätzlichen Diener in den Raum des Königs (türkis) bzw. der Madame (violett) setzen. Er darf dies erst nach der Feststellung der Mehrheiten machen.



Zeitpunkt: 5. Aktion Karten ziehen

Hat der Spieler mindestens 1 Diener auf dem Hintereingang, darf er 3 zusätzliche Karten ziehen. Er darf aber nach wie vor nur so viele Karten behalten, wie er Diener vom Hintereingang zurücknimmt.



Zeitpunkt: sofort

Der Spieler erhält einmalig 1 bzw. 3 Diener seiner Farbe von den übrigen Dienern (falls dort noch vorhanden) in seinen Vorrat und legt das Plättchen dann verdeckt vor sich ab.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei den Mitgliedern des Clubs „In Ludo Veritas“ aus Namur, den Spielern der „Belgoludique conventions“, besonders bei: Alice, Aude, Emmanuel, Etienne, Gauthier, Jean, Jean-Vincent, Jef, Karine, Marc, Mathieu, Nicolas, Pascal, Philippe und Vincent. Weiterhin danken wir Laurent d'Aries, Arnaud Péteïn, seiner Frau Fanny, Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel und Hannes Wildner. Besonderer Dank gilt auch Patrick Fautré, alias Papytrick, für seine unglaubliche Bereitschaft und Aufopferung beim Spieletest und wie immer Dieter Hornung.

Regellektorat: Hanna und Alex Weiß



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de oder informieren Sie sich unter www.hans-im-glueck.de