

Versailles 1682

Intrigen und Verschwörungen
am Hofe des Sonnenkönigs



1.0 Ziel des Spiels

Sie befinden sich am Hof des Königs von Frankreich vor dem Hintergrund des berühmten Schlosses von Versailles. Sie werden nacheinander verschiedene Mitglieder einer Familie von Aristokraten spielen, sowohl Männer als auch Frauen.

Ihr habt Eure ferne Provinz verlassen, um Euer Glück in Paris zu suchen, um dort Ruhm und Ehre zu erlangen. Dafür müßt Ihr den Hoheiten gefallen. Aber seht Euch vor! Die anderen Höflinge werden alles versuchen, um Euer Ansehen bei König und Königin zu schmälern und Euch zu einem wenig angenehmen Ort zu schicken: der Bastille.

Der Gewinner ist der erste Spieler, dessen Familie ein Vermögen von 50.000 Livre erreicht.

2.0 Material

Das Spiel Versailles 1682 enthält:

- 1 Spielbrett, welches das Schloß von Versailles darstellt. Die Gemächer des Königs und der Königin sind mit einer Skala von -2 bis 9 versehen, um das Ansehen jedes Spielers beim König (blau) und der Königin (rot) anzuzeigen. Je mehr Ansehen ein Höfling hat, desto leichter kann er sich vom König einen Gefallen erbitten.
- 1 Satz von 110 Karten
- 2 Figuren, die den König und die Königin darstellen
- 24 Figuren von Höflingen (4 pro Spieler), die zur Markierung auf der Skala für das Ansehen und zur Identifikation des Spielers verwendet werden.
- 2 zehneckige Würfel, ein blauer und ein roter.
- 1 Regelheft
- 1 Notizblock, der das Hofregister darstellt.

3.0 Etikette

In Versailles benimmt man sich anders, als man es sonst gewohnt ist. Das Leben bei Hofe unterliegt den strengen Regeln der Etikette, die verlangt, daß man die anderen Höflinge respekt anspricht.

Im Spiel müssen Sie sich eines korrekten und höflichen Vokabulars bemächtigen, wenn Sie mit anderen Spielern sprechen und Ihre Interessen vertreten.

Die Anrede eines Spielers ist in der folgenden Reihenfolge zu bilden: RANG (Ihre Ladyschaft, Lady oder Sir), WÜRDE (Marschall), ADEL (Duc, Marquis,

Conte oder Baron), FAMILIENNAME (z.B. D'Argenson) und schließlich das AMT (Gouvernante, Minister der Finanzen ...). Es kann auch nur ein Teil davon genannt werden, aber die Reihenfolge darf nicht verändert werden!

Ein Höfling, der mehrere Adelstitel hat, wird mit seinem höchsten Titel angesprochen.

Mangelnde Etikette, Fehler in der Anrede oder beim Familiennamen eines Höflings und Ausdrücke wie "lieber Peter" anstatt "mein lieber Marquis de Trémière" werden sofort vom diensthabenden Haushofmeister sanktioniert. Für jeden Fehler muß er eine Strafe von 1.000 Livre erheben und einen Eintrag ins Hofregister vornehmen. Wenn der Spieler kein Geld hat, so muß er Schulden machen (-1.000, -10.000 ...).

Bei Hofe ist das "Fairplay" sehr streng und wenn der Haushofmeister selbst einen Fehler in der Etikette begeht, muß er sich selbst die übliche Strafe abziehen.

4.0 Der Haushofmeister

Zu Beginn des Spiels wird für dieses Amt ein Spieler ausgewählt oder durch das Los bestimmt. Er ist Spielführer und gleichzeitig Vermittler bei Streitigkeiten. Der Haushofmeister überwacht die Einhaltung der verschiedenen Spielphasen und der Etikette. Er führt das Hofregister, in das er das Vermögen der Spieler niederschreibt. Hauptsächlich verhängt er jedoch Strafen bei Nichtbeachtung der Etikette.

Zu Beginn der nächsten Runde wird er vom Spieler zu seiner Linken abgelöst.

5.0 Partei und Herkunft der Königin

Jeder Höfling vertritt die Interessen eines mächtigen Ausländers bei Hofe. Im Spiel sind drei Mächte vertreten: England, Spanien und Holland.

Man kann davon sprechen, der "englischen Partei", der "spanischen Partei" oder der "holländischen Partei" anzugehören.

"Der Partei der Königin angehören" bedeutet beispielsweise, daß man der "englischen Partei" angehört, wenn die Königin englischer Herkunft ist. Zu Beginn des Spiels lost jeder Spieler aus, welcher Partei er angehört. Nach dem Tode eines Höflings (nach dem Tod wird er/sie durch ein anderes Mitglied der Familie ersetzt) wählt der Höfling seine Partei selbst.



6.0 Vorbereitung und Aufstellung

Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Dieses Brett enthält verschiedene Felder, von denen jedes seine spezielle Funktion in der Runde erfüllt.

Die drei Felder oben links auf dem Brett dienen dazu, den Aufenthalt des Hofes festzulegen: Der Hof kann "auf der Jagd", "im Krieg" oder "in Versailles" sein. Die Gegenwart der Figur des Königs in einem der drei Felder legt den Aufenthalt des Hofes fest (siehe 7.3).

Unter diesen Feldern sind drei Fächer, zur Aufnahme der Karten. Der "Kriegsminister" erhält die Karten mit den Kriegserklärungen. Das "Haus des Königs" erhält nicht zugeteilte Ämter, Titel, Würden und Pensionen. Der "Talon" schließlich nimmt die restlichen Karten auf.

Unter diesen Feldern erscheinen die königlichen Gemächer im Schloß von Versailles: Die Gemächer der Königin sind rot umrahmt, die des Königs blau. In der oberen rechten Ecke des Spielbrettes dient die Karte von Europa dazu, die Herkunft der Königin festzulegen, indem ihre Figur auf ihr Geburtsland gestellt wird.

Die letzten zwei Felder des Spielbrettes sind die Bastille und die französischen Kolonien in Übersee, wo in Ungnade gefallene Höflinge eingesperrt bzw. hin verschifft werden.

Das Spielbrett

a. Stellen Sie die Figur des Königs auf das Feld "Versailles". Damit zeigen Sie an, daß der Hof in Versailles ist.

b. Mischen Sie die Karten und verteilen Sie sechs Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten bilden den Stapel des Talons, den Sie verdeckt in die Mitte des Spielbrettes in das dafür vorgesehene Feld legen.

c. Ernennen Sie den Spieler, welcher der erste Haushofmeister sein wird (dieser wechselt in jeder Runde). Geben Sie ihm einen Stift. In der ersten Runde hat er die Aufgabe, "das Spiel zu führen", das Hofregister anzulegen und zu führen und darin die Strafen und Einkommen einzutragen, die ein Spieler bekommt.

d. Geben Sie jedem Spieler einen Satz von 4 gleichfarbigen Höflingsfiguren: zwei Männer und zwei Frauen. Während des Spieles können sie abwechselnd männliche und weibliche Personen verkörpern.

e. Jeder Spieler wählt:

● Den NAMEN seines Höflings (beginnend mit "de" ... de Maintenon, de la Tour qui Penche etc.). Der Haushofmeister trägt ihn oben im Hofregister ein.

Die Jagd *Der Krieg* *Versailles*

*Der
Kriegsminister*

*Das Haus des
Königs*

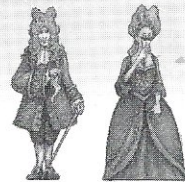
Der Talon

Die Bastille

Die Gemächer des Königs

● Das GESCHLECHT seiner Figur (gewählt nach den Karten, die Sie erhalten haben) wird im Feld ANREDE im Hofregister eingetragen.

f. Nach Aufforderung des Haushofmeisters ("Monsieur de Bourgenrelle, hätten Sie die Güte, diesen Würfel zu rollen ..."), würfelt jeder Spieler mit einem Würfel, um die PARTEI seiner ersten Figur zu bestimmen. Die verwendeten Würfel sind zehnsseitig. Die "0" entspricht der "10". Ist das Ergebnis 1, 2 oder 3, gehören Sie zur englischen Partei. Bei 4, 5 oder 6 zur spanischen Partei. Bei 7, 8 oder 9 zur holländischen Partei. Würfeln Sie nochmals, wenn Sie eine 10 haben. Die Partei wird im Hofregister niedergeschrieben.



Die Gemächer der Königin

Das Spiel kann beginnen

7.0 Ablauf der Runde

Die Runde besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Phasen.

7.1 Phase 1: Einführung bei Hofe

Ein Höfling, der erstmals bei Hofe eintrifft (zu Beginn des Spiels oder nach dem Tod seines Vorgängers) sollte dem König und der Königin vorgestellt werden. Dies ist ein wichtiger Moment, bei dem sein erster Eindruck (sein ANSEHEN) festgelegt wird. Nach Aufforderung durch den Haushofmeister würfelt jeder Spieler mit einem zehnsseitigen Würfel. Der rote Würfel zeigt das Ansehen bei der Königin, der blaue Würfel zeigt das Ansehen beim König. Wenn der Würfel 0 (10) anzeigt, wird er erneut gewürfelt.

Die Spieler, die zur Partei der Königin gehören, addieren 2 zu ihrem Ansehen bei der Königin. Das höchstmögliche Ansehen ist 9.

Jeder Spieler nimmt die 2 Figuren seines Höflings (entweder männlich oder weiblich, wie zuvor ausgewählt) und stellt je eine in die Gemächer der Königin (rot eingerahmt) und des Königs (blau eingerahmt) auf das Feld, das seinem Würfelergebnis entsprechen. Natürlich können mehrere Spieler auf demselben Feld stehen.

7.2 Phase 2: Verhandlungen (maximal 5 Minuten)

Dies ist der genußvollste Teil des Spiels, da Sie jetzt versuchen können, die anderen Spieler davon zu überzeugen, in dieser Runde zu Ihren Gunsten zu handeln.

Die Spieler beraten sich, können Allianzen bilden und können sich auch entschließen, gemeinsam gegen einen Höfling vorzugehen, der "zu angesehen" ist.

Sie können am Tisch verhandeln oder sich ins Nebenzimmer zurückziehen.

Sie können ihre Karten anderen Spielern zeigen (es ist jedoch verboten, Karten zwischen Spielern auszutauschen, vergleiche 7.4.1.c). Geldtransaktionen sind erlaubt: Sie dürfen einen anderen Spieler dafür bezahlen, daß er eine seiner Karten zu Ihren Gunsten ausspielt, den Hof verlegt, zu Ihren Gunsten beim König interveniert, den Hof zusammenruft etc.

Das Exil

Ihren Gunsten beim König interveniert, den Hof zusammenruft etc.

7.3 Phase 3: Verlegung des Hofes (durch den Haushofmeister)

Der Haushofmeister entscheidet, ob der Hof in diesem Zug in Versailles residiert oder "auf die Jagd geht". Wenn er zur Jagd aufruft, bewegt er die Figur des Königs vom Feld "Versailles" auf das Feld "Jagd". Andersherum kann er auch die Jagd beenden und den Hof nach Versailles zurückkehren lassen.

Achtung. Wenn Frankreich im Krieg ist, bleibt der Hof im Krieg, um die Armee zu unterstützen! (siehe 9.3)

7.4 Phase 4: Runde um den Tisch

Der Haushofmeister spielt immer zuerst, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Am Ende der Tischrunde ist der Haushofmeister ein zweites Mal an der Reihe und beendet so die gesamte Runde. Er gibt sein Amt an den folgenden Spieler ab, der somit für die nächste Runde selbst Haushofmeister wird.



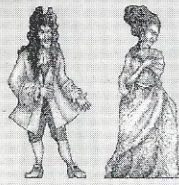
Versailles

Die Herkunft der Königin

Das Hofregister

g. Wählen Sie das Ziel des Spiels, also die Summe an Reichtümern, die man zum Gewinnen anhäufen muß. Wir schlagen vor, zwischen einem schnellen Spiel: 30.000 Livre (für ein Spiel von etwa 90 Minuten) und einem vollen Spiel: 50.000 Livre (ein Spiel von etwa zweieinhalb Stunden) zu wählen.

h. Bitten sie eine "ehrliche Person", das Los zu ziehen, um die Herkunft der ersten Königin zu bestimmen. Würfeln Sie wie zuvor einen Würfel. Stellen Sie die Figur der Königin auf der Europakarte auf ihr Heimatland.



7.4.1 DER ZUG EINES SPIELERS IM EINZELNEN

In seinem Zug kann der Spieler zwei verschiedene Aktionen ausführen:

a. EINE KARTE ZIEHEN.

Entweder die oberste Karte vom Talon oder eine Karte seiner Wahl von den aufgedeckten Karten im Feld "Haus des Königs" ziehen.

b. EINE KARTE AUSSPIELEN

Für sich selbst, für oder gegen einen anderen Spieler oder für oder gegen den König oder die Königin. Beispiel: Die Karte "Jagdunfall" gegen die Königin, die Karte "Kriegsverletzung" gegen den König.

Um eine Karte auszuspielen, legen Sie die Karte vor den ins Visier genommenen Spieler auf den Tisch. Die Folgen werden sofort angewandt. Manche Karten erfordern es, daß der Spieler, der sie ausspielt, eine ANFRAGE an den König oder, wenn der König tot ist, an die Regentin richtet, um die Karte wirksam zu machen (siehe 8.0).

Wenn sie ausgespielt wurden, werden die Karten abgelegt (Ausnahmen ausgenommen). Sie kommen wieder ins Spiel, wenn dem Stapel Talon die Karten ausgehen.

c. UM AUDIENZ ERSUCHEN

Diese Audienzen verfolgen sechs mögliche Ziele: Ein Amt von einem anderen Höfling zurückholen, sich verheiraten, den König heiraten, für oder gegen einen Höfling intervenieren, aus der Bastille freikommen oder aus dem Exil zurückkehren (siehe 8.4).

d. EINEM ANDEREN SPIELER EIN ODER ZWEI KARTEN GEBEN.

Diese Handlung stellt im Spiel nur eine Aktion dar.

Jeder Spieler hat pro Runde zwei Aktionen. Diese zwei Aktionen können dieselben oder verschiedene sein.

Beispiel: Ich nehme die erste Karte vom Talon und spiele dann eine Karte aus meiner Hand.

Noch ein Beispiel: Ich spreche vor dem König zugunsten eines anderen Höflings und bitte ihn dann um den Titel eines Marquis (Kartenanfrage) etc.

Zusätzlich zu diesen Aktionen kann ein Spieler auch eine "FÄHIGKEIT" einsetzen, die er von einer "AMT"-Karte erhält.

e. Fähigkeit einsetzen

Manche Ämter verleihen Ihnen spezielle Fähigkeiten. Diese werden unten auf der Karte angegeben.

Sie können diese Fähigkeit nur einmal pro Spielzug einsetzen (siehe 9.5).

f. Auszahlung von Einkommen

Am Ende des Zuges eines Spielers trägt der Haushofmeister das Einkommen des Spielers im Hofregister in der Spalte "Vermögen" ein: Er bildet die Summe der Beträge, die auf den aufgedeckten liegenden Karten des Spielers angegeben sind und addiert sie zu seinem Vermögen.

Beispiel: Der Spieler hat vor sich eine Karte Marquis (5.000), eine Karte Marschall von Frankreich (2.000) und eine Karte Pension (2.000) liegen. Er erhält am Ende seines Zuges 9.000 Livre. Der Haushofmeister addiert diesen Betrag zur Spalte Vermögen.

Achtung:

Die Einkünfte verheirateter Höflinge werden zu gleichen Teilen zwischen

den Partnern aufgeteilt. Der Haushofmeister, der zweimal pro Runde spielt, erhält sein Einkommen nur am Ende seines zweiten Spielzuges.

g. Ablegen

Sie dürfen am Ende Ihres Zuges maximal 10 Karten auf der Hand behalten. Überschüssige Karten werden am Ende Ihres Zuges abgelegt.

8.0 Die Anfragen

8.1 Definition

Bei der Benutzung mancher Karten müssen die Höflinge, die die Karte ausspielen, eine Anfrage stellen, um die Karte zur Geltung zu bringen. Das bedeutet, den König (oder die Regentin) um einen Gefallen zu bitten. Sie können eine Anfrage für sich selbst oder für oder gegen einen anderen Spieler stellen.

Die Karten, die eine Anfrage erfordern sind: Pension, Adelstitel, Amt, Marschall und Adelspatent. Nur der Spieler, der die Karte besitzt, kann die Anfrage für sich (er bittet um den Titel eines Duc, Marschalls, um eine Pension etc.), für einen anderen Spieler (seine Gattin, ihren Gatten, einen Verbündeten) oder gegen einen anderen Spieler (In die Bastille!) stellen.

8.2 Eine Anfrage an den König richten

Eine Anfrage muß vom König (oder der Regentin) angenommen werden. Der Spieler, der die Anfrage stellt, würfelt einen zehnteiligen Würfel, um festzustellen, ob seine Anfrage angenommen wird oder nicht.

Wenn das Ergebnis des Würfels kleiner oder gleich seinem Ansehen beim König (oder der Regentin) ist, wird die Anfrage angenommen. Er legt die Karte dann vor sich (oder der Person, für die er den Antrag gestellt hat) aufgedeckt hin. Wenn es ein "Adelstitel" ist, nimmt er sie wieder auf die Hand.

Wenn das Ergebnis des Würfels größer als sein Ansehen ist, wird die Anfrage abgelehnt. Er verliert sofort einen Punkt seines Ansehens beim König (seine Figur wird in den Gemächern des Königs ein Feld zurück bewegt) und die Karte wird offen in das Feld "Haus des Königs" gelegt.

8.3 Intervention durch die Königin

Wenn der Spieler bei der Königen mehr Ansehen genießt als beim König, kann er die Königin bitten, an seiner Stelle die Anfrage vorzubringen. In diesem Fall sollte der Würfel zweimal gewürfelt werden. Zuerst, um festzustellen, ob die Königin einverstanden ist und beim König interveniert. Der zweite Wurf legt fest, ob der König die Anfrage annimmt. Für beide Würfe wird das Ansehen des Spielers bei der Königin verwendet.

Beispiel: Ein Spieler hat ein Ansehen von 1 beim König, aber bei der Königin 8. Er hat die Karte "Kanzler" auf der Hand und hofft, dieses Amt zu erhalten. Da er beim König nur eine Chance von 1 zu 10 hat, möchte er lieber die Königin um Intervention bitten. Er würfelt also zweimal. Beim ersten Wurf erhält er eine 7, was unter seinem Ansehen bei der Königin liegt. Die Königin erklärt sich bereit zu intervenieren. Dann darf er würfeln, um festzustellen, ob der König auf seine Frau hört. Er hat eine 5, die erneut unter seinem Ansehen bei der Königin liegt. Also gewährt ihm der König das Amt des Kanzlers.

Wenn der erste Wurf mißlingt, also über dem Ansehen des Spielers bei der Königin liegt, verliert der Spieler einen Punkt von seinem Ansehen bei der Königin und darf den zweiten Wurf nicht durchführen.

Wenn der zweite Wurf mißlingt, also über dem Ansehen des Spielers bei der Königin liegt, verliert der Spieler einen Punkt von seinem Ansehen beim König:



Er lehnt die Anfrage trotz der Intervention seiner Gattin ab.

intervenierende Spieler bei der angesprochenen Hoheit ein Ansehen von 8 oder mehr hat.

8.4 Die Audienzen

Es gibt 6 Motivationen für eine Audienz beim König, der Königin oder der Regentin. Die Audienzen werden wie Anfragen gehandhabt, erfordern aber keine speziellen Karten.

Beispiel: Der König hat dem Marquis Jean de Trémière ein Amt zugesprochen, das vorher von Paul Serizet Van Broutmou inne hatte. Der letztere, tief gekränkt, interveniert daraufhin beim König. Er will ihm all die schlimmen Dinge berichten, die er über den Marquis de Trémière gehört hat. Serizet Van Broutmou hat beim König ein Ansehen von 8. Der erste Wurf ergibt 4. Der König hört ihm also zu. Der zweite Wurf ergibt 6. Das Ansehen von Jean de Trémière beim König sinkt also um 3 (2 + 1). Um sich zu rächen, beschwert sich Serizet Van Broutmou beim Haushofmeister über seinen Gegner, der ihn mit dem Spitznamen "Paul" belegt hatte, worauf dieser sich entschuldigen und die Strafe zahlen muß.

a. Ein Amt zurückziehen

(Audienz beim König oder der Regentin)

Sie können einem anderen Spieler ein Amt entziehen, entweder um es sich selbst anzueignen, um es einem anderen Höfling zu geben oder es unbesetzt zu lassen (die Karte wird dann in das "Haus des Königs" gelegt). Der Inhaber einer Amtskarte kann pro Runde nur einmal wechseln.

Achtung: Die königliche Schatzkammer zahlt die Pensionen, die zu einem Amt gehören, nur einmal pro Runde aus.

Beispiel: Paul erhält von König Johanns Amt. In dieser Runde kann niemand mehr Paul das Amt abnehmen. Jedoch war Johann vor Paul an der Reihe und hat das Einkommen für dieses Amt eingestrichen. Paul wird in dieser Runde nicht mehr für dieses Amt entlohnt.

e. Einen Höfling aus der Bastille befreien

(Audienz beim König oder der Regentin)

Wenn der König (oder die Regentin) annimmt, kehrt der befreite Höfling umgehend zu Hofe zurück.

b. Heirat zwischen Höflingen

(Audienz beim König oder der Regentin)

Zwei Personen unterschiedlichen Geschlechts können heiraten. Sie müssen nur die Erlaubnis des Königs einholen (Audienz eines der beiden). Die Heirat wird wirksam, sobald der König sie erlaubt. Scheidung gibt es nicht. Das Einverständnis des anderen Partners ist NICHT nötig. Die Frau nimmt den Familiennamen und die Adelstitel ihres Gatten an, aber nicht die Karten (beachten Sie die Etikette). Das Paar teilt seine Einkommen zu gleichen Teilen auf, außer wenn einer von ihnen in der Bastille ist (siehe 12.0). Eine Witwe behält den Adelstitel ihres verstorbenen Gatten bei.

f. Einen Höfling aus dem Exil zurückholen

(Audienz beim König, der Königin oder der Regentin)

Wenn der König, die Königin oder die Regentin annimmt, kehrt der Höfling umgehend aus dem Exil zurück und meldet sich bei Hofe.

Beispiel: Madame de Tour qui Penche heiratet Monsieur le Marquis de Trémière. Er bringt sie dazu, daß Amt der Gouvernante der königlichen Kinder anzunehmen. Am Ende ihres Zuges erhält Madame la Marquise de Trémière die Hälfte der Pension der Gouvernante der königlichen Kinder. Ihr Gatte erhält gleichzeitig die andere Hälfte. Am Ende des Zuges des Monsieur le Marquis de Trémière erhält Madame la Marquise die Hälfte der Pension des Marquis.

c. Wiederverheiratung des Königs

(Audienz beim König)

Wenn der König Witwer wird, kann ein Höfling eine ausländische Prinzessin einführen, die er heiraten soll. Diese Prinzessin kommt aus dem Land, dessen Interessen Sie bei Hofe vertreten. Wenn der König annimmt, wird die Figur der Königin auf ihr neues Heimatland gesetzt. Dann stellen sich alle Höflinge der neuen Königin vor und die Höflinge ihrer Partei addieren 2 Punkte zu ihrem neuen Ansehen.

d. Für oder gegen einen Höfling intervenieren (Audienz beim König, der Königin oder der Regentin)

Dies bedeutet, entweder in Gegenwart des Königs oder der Königin gut oder schlecht über einen anderen Höfling zu sprechen. Wie bei einer Anfrage würfelt der Spieler einen Würfel, um festzustellen, ob die Zielperson ihm überhaupt zuhört. Wenn die Anfrage angenommen wird (Ergebnis kleiner oder gleich seinem Ansehen), hat das königliche Ohr!

Sie würfeln nochmals, um das Ergebnis der Intervention festzustellen:

1 bis 5: + oder -1 Punkt Ansehen für den anvisierten Höfling;

6 bis 10: + oder -2 Punkte Ansehen für den anvisierten Höfling.

Addieren oder subtrahieren Sie einen Punkt Ansehen mehr, wenn der

9.0 Die Karten

9.1 Bedingungen

Sie benutzen die Karten in Ihrem Zug für oder gegen Ihre Figur, für oder gegen einen anderen Spieler oder auch für oder gegen den König oder die Königin.

Es gibt Bedingungen bezüglich des Geschlechtes, des Aufenthaltsortes und des Ansehens, damit eine Figur eine gute oder schlechte Karte "empfangen" darf.





a. Bedingungen des Aufenthaltsortes

Der Hof kann sich an drei verschiedenen Orten aufhalten: Im Schloß von Versailles (Schloß), auf der Jagd (Jagdhorn) oder im Krieg (Kanone) auf dem Schlachtfeld.

Normalerweise hält sich der Hof im Schloß von Versailles auf, aber der Haushofmeister kann zu einer Jagd aufrufen (siehe 7.3). Außerdem kann jederzeit ein Krieg erklärt werden, worauf der Hof verpflichtet ist, die Armee aktiv zu unterstützen (siehe 9.3).

Dementsprechend dürfen Karten mit einem "Schloß" nur gespielt werden, wenn der Hof in Versailles ist, Karten mit einer "Kanone" nur, wenn der Hof im Krieg ist und Karten mit einem "Horn" nur, wenn der Hof auf der Jagd ist.

Die Karten ohne Angabe eines Aufenthaltsortes dürfen unabhängig davon gespielt werden, wo sich der Hof befindet.

b. Bedingung des Geschlechts

Manche Karten können nur auf Frauen, andere nur auf Männer gespielt werden. Diese Karten sind mit dem Portrait einer Frau in ROT beziehungsweise einem Mann in BLAU gekennzeichnet.

c. Minimales Ansehen

Die farbige Zahl gibt das minimale Ansehen an, das der Höfling haben muß, auf den die Karte ausgespielt wird. Die Farbe zeigt an, wessen Ansehen benötigt wird: BLAU für den König, ROT für die Königin.

Beispiel: Eine blaue 5 zeigt an, daß die Figur, auf die diese Karte ausgespielt wird, mindestens ein Ansehen von 5 beim König haben muß. Eine rote 5 bedeutet, daß die Figur mindestens 5 Punkte Ansehen bei der Königin braucht.

d. Andere Bedingungen

Für manche Karten müssen andere Bedingungen erfüllt sein. Diese Bedingungen sind im Text der Karte angegeben.

Adlig: Die Figur sollte mindestens einen Adelstitel haben (Baron, Conte, Marquis oder Duc), um diese Anfrage zu stellen oder dieses Amt zu erhalten.

Liebhaber der Königin oder Favoritin: diese Karte kann nur gegen die Figur gespielt werden, die Liebhaber der Königin oder die Favoritin ist.

Figur in der Bastille: Die Karte "Gerechtigkeit" kann nur gegen eine Person gespielt werden, die in der Bastille gefangen ist.

Höfling im Exil: Die Karte "Ruhm in den Kolonien" kann nur gegen eine Figur im Exil gespielt werden.

Eine Frau, die Gift oder einen Liebestrank benutzt hat: Diese Karte kann nur gegen die Höflinge gespielt werden, die erfolgreich eine oder mehrere Karten "Gift" oder "Liebestrank" benutzt haben.

9.2 Anfragekarten

In dieser Kategorie finden Sie alle Karten, die Ihnen ein Einkommen gewähren und die Karte "Adelspatent".

a. Adelspatent

Erlaubt es Ihnen, einen Spieler in die Bastille zu schicken, der momentan kein Ansehen (0, -1 oder -2) beim König oder der Regentin genießt. Diese

Karte kann immer nur gegen eine Figur gespielt werden. Wenn die Anfrage angenommen wird, behalten Sie die Karte. Wird die Anfrage abgelehnt, kommt die Karte auf das Feld "Haus des Königs".

b. Adelstitel

Duc, Marquis, Conte oder Baron. Ein Höfling kann mehrere Adelstitel ansammeln.



c. Amt

Kanzler, Finanzminister, Kriegsminister, Jagdmeister, Gouvernante der königlichen Kinder, erste Hofdame der Königin, Hofdame der Königin, Gouverneur der Gascogne, Normandie oder Brougonnais.

Sie können immer nur ein Amt bekleiden (außer den Gouverneuren der Provinzen, die mehrere Ämter ansammeln können). Wenn Sie ein zweites Amt erhalten, müssen Sie das erste im "Haus des Königs" ablegen.



d. Würde

Diese beiden Karten verleihen Ihnen die Würde des Marschalls. Natürlich können Sie diese Würde nicht zweimal verliehen bekommen.



e. Pension

Einkommen von 2.000 oder 4.000 Livre. Die Pensionen sind kumulativ.

9.3 Kriegskarten

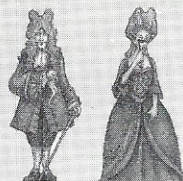
Wenn ein Spieler eine Karte "Krieg gegen ..." ausspielt, zieht Frankreich in den Krieg und der Hof

verläßt Versailles.

Die Karte wird sofort offen auf das Feld "Kriegsminister" gelegt und die Figur des Königs wird auf das Feld "Krieg" gesetzt.

Frankreich kann gleichzeitig gegen mehrere Länder in den Krieg ziehen, wenn mehrere Kriegskarten nacheinander gespielt werden. Nur die Karten "Krieg ist gewonnen" und "Krieg ist verloren" beenden den Krieg sofort. Alle Karten auf dem Feld "Kriegsminister" werden abgelegt und der Hof kehrt zurück nach Versailles (die Figur des Königs wird auf Versailles gestellt).





Der Tod des Königs oder der Regentin beendet den Krieg ebenfalls sofort. Der Hof kehrt sofort nach Versailles zurück (siehe 10.1).

Das Amt des "Kriegsministers" berechtigt Sie, jederzeit einen Krieg zu beginnen oder zu beenden.

9.4 Ereigniskarten

Die Ereigniskarten bringen Farbe ins Spiel. Diese Karten werden vor den Empfänger gelegt und die Konsequenzen sofort angewandt. Es gibt vier mögliche Konsequenzen:

a. Änderung des Ansehens bei den Hoheiten

Die Änderungen werden sofort wirksam, die Figuren des Höflings in den königlichen Gemächern werden sofort bewegt.

b. Vermögensänderung

Der Haushofmeister schreibt Gewinn oder Verlust an Geld sofort nieder.

c. Entfernung einer Figur

Endgültig (Tod einer Figur) oder zeitweilig (in der Bastille oder im Exil) betreffend den König, die Königin, die Favoritin oder den Liebhaber der Königin, je nachdem, wer die Figur ist.

d. Privilegierter Status mit Bonus auf Anfragen

Beispiel: Die Favoritin hat einen Bonus von -2 auf Anfragen beim König. Das bedeutet, daß sie bei jeder Anfrage an den König 2 vom Ergebnis des Würfels abzieht, was ihre Chancen für eine Annahme der Anfrage entscheidend erhöht.

Anmerkung: Sobald diese Karte benutzt wurden, werden sie abgelegt, mit Ausnahme der Karten "Favoritin" und "Liebhaber der Königin", die vor dem Spieler liegen bleiben, um an die privilegierte Position zu erinnern.

9.5 Rechte, die durch Ämter verliehen werden

Fünf Amtskarten verleihen besondere Rechte. Sie können diese Rechte nur einmal pro Runde bei Ihrem Zug einsetzen. Diese Aktionen sind frei, sie können also zusätzlich zu den zwei Aktionen des Zuges eingesetzt werden. Das Recht wird im Text der Karte zusammengefaßt.

a. Kanzler

Kann einen Höfling, der in der Bastille gefangen ist, vor Gericht stellen. Würfeln Sie, um das Urteil zu finden: 1 bis 3 Todesstrafe, 4 bis 6 Exil, 7 bis 9 Geldstrafe von 50 % des Vermögens des Höflings*, 10 Freispruch*
* Sofort an den Hof zurückkehren.

Kann einen Höfling seiner Wahl in die Bastille sperren, wenn dieser beim König nicht angesehen ist (0, -1, -2).

b. Finanzminister

Kann sich selbst oder dem Höfling seiner Wahl eine besondere Pension zukommen lassen. Würfeln Sie einen Würfel. Der Betrag der Pension, die sofort ausgezahlt wird, entspricht dem Würfelergebnis multipliziert mit 500.

c. Kriegsminister

Kann einen Friedensvertrag mit allen Ländern unterzeichnen, mit denen sich Frankreich derzeit im Krieg befindet. Der Hof kehrt sofort zurück

nach Versailles. Die Karten auf dem Feld "Kriegsminister" werden abgelegt.

Kann einmal pro Runde einem Land seiner Wahl den Krieg erklären (entspricht einer Karte "Krieg gegen...". Die Höflinge, welche dieses Land unterstützen, verlieren sofort 3 Punkte ihres Ansehens beim König und 2 Punkte bei der Königin (es sei denn, sie kommt aus dem betreffenden Land). Der Hof zieht in die Schlacht.

d. Jagdmeister

Kann den Hof zur Jagd führen. Bewegen Sie die Figur des Königs auf das Feld "Jagd" auf dem Spielbrett.

Er kann den Hof auch von der Jagd zurückrufen, worauf der Hof nach Versailles zurückkehrt. Die Figur des Königs wird wieder auf das Feld "Versailles" gestellt. Achtung: Diese Aktionen sind unmöglich, wenn sich Frankreich im Krieg befindet.

e. Gouvernante der königlichen Kinder

Kann vor dem König oder der Königin gut oder schlecht über einen Höfling reden, der dann 3 Punkte Ansehen bei der entsprechenden Hoheit gewinnt oder verliert.

10.0 Wechsel der Akteure

10.1 Tod des Königs und die Regentin

Wenn der König stirbt, werden alle Figuren von Höflingen aus den Gemächern des Königs vom Spielbrett genommen. Es gibt keine Favoritin mehr und die Karte wird abgelegt. Der Hof kehrt zurück nach Versailles. Die Königin wird zur Regentin mit allen Rechten des Königs.

Die Regentschaft endet mit der Runde, die dem Tod des Königs folgt. Dann besteigen zwei neue Hoheiten den Thron.

Wenn der König zum Zeitpunkt seines Todes Witwer war, endet die Runde sofort (siehe 10.3).

10.2 Tod der Königin

Die Figur der Königin und alle Figuren aus ihren Gemächern werden sofort vom Brett genommen. Es gibt weder einen Liebhaber der Königin noch die Partei der Königin mehr.

Der König kann wieder heiraten (eine ausländische Prinzessin, siehe 8.4).

Spezielle Karte: Heimliche Heirat

Der verwitwete König kann auch seine Favoritin heiraten, aber diese Hochzeit wird geheimgehalten. Die Favoritin wird nicht Königin, also gibt es weder eine Vorstellung noch Interventionen durch die Favoritin.

Die Karten, die eine Intervention der Königin auslösen, sind genauso wirkungslos wie jene, welche die Favoritin betreffen, da sie jetzt die geheime Gattin des Königs ist.

Da ihm Bigamie nicht erlaubt ist, kann er keine ausländische Prinzessin heiraten, solange seine heimliche Gattin am Leben ist.

10.3 Tod des Königs und der Königin

Die Spielrunde endet sofort und noch nicht ausgezahlte Einkommen werden einbehalten. Alle Figuren von Höflingen werden vom Spielbrett genommen. Es beginnt eine neue Runde mit einem neuen Haushofmeister und der Thronbesteigung zweier neuer Hoheiten.



Die Herkunft der neuen Königin wird bestimmt. Dann stellen sich auf Einladung des Haushofmeisters die Höflinge vor (siehe 7.1).

10.4 Tod eines Höflings

Die Figuren des Spielers werden vom Spielbrett genommen. Seine sichtbaren Karten werden abgelegt und die Karten "Amt", "Würde", "Pension" und "Adelstitel" werden in das Feld "Haus des Königs" gelegt, falls der Höfling nicht verheiratet ist. Beim Tod ihres betitelten Gatten behält die Witwe seinen Adelstitel und erhält seine Einkünfte. Dies gilt nicht für einen Witwer.

Der Spieler behält seine restlichen Karten und ist vorläufig aus dem Spiel, bis er zu Beginn der nächsten Runde in der Phase "Einführung bei Hofe" eine neue Figur vorstellt.

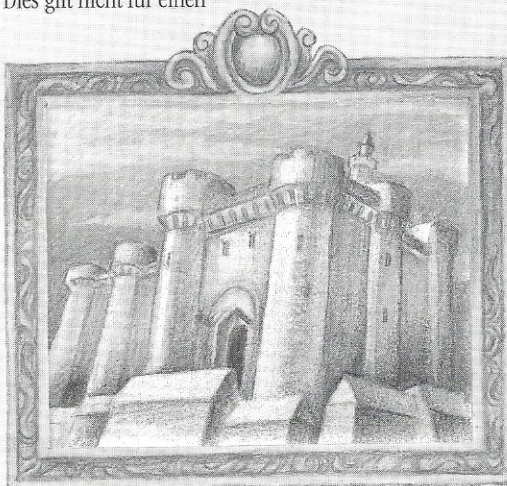
Die tote Figur wird durch ein Familienmitglied (gleichen Familiennamens) ANDEREN GESCHLECHTS ersetzt. "Die Nichte erbt von ihrem Onkel und der Nefte von seiner Tante". Der Erbe erhält das gesamte Vermögen (oder alle Schulden) des Verstorbenen.

Der Spieler wählt die Partei seiner neuen Figur. Der Haushofmeister trägt im Hofregister das neue Geschlecht und die gewählte Partei ein.

11.0 Das Feld "Exil"

Wenn ein Höfling ins Exil verbannt wird, werden seine beiden Figuren auf das Feld "Exil" gestellt. All seine Ämter und Pensionen werden entzogen (mit Ausnahme von Adelstiteln und der Marschallswürde) und auf das Feld "Haus des Königs" gelegt. Wenn er oder sie "Liebhaber der Königin" oder "Favoritin" war, werden diese Karten abgelegt.

Der verbannte Höfling kann keine Anfragen stellen, keine Ämter, Titel, Pensionen oder Würden erhalten und nicht heiraten. Er kann jedoch immer die oberste Karte vom Talon nehmen, eine oder mehrere Karten einem anderen Spieler geben, eine Karte ausspielen, die ihm zustehenden Einkünfte beziehen und mit anderen Spielern verhandeln, damit diese beim König für seine Begnadigung eintreten.



Mit Erlaubnis des Königs oder der Regentin (nach Audienz eines anderen Spielers) oder automatisch nach der Thronbesteigung zweier neuer Hoheiten kehrt er aus dem Exil zurück. Er stellt sich dann mit den anderen Höflingen vor.

Die Karte "Ruhm in den Kolonien" erlaubt es dem verbannten Höfling, ehrenvoll zurückzukehren.

12.0 Das Feld "Bastille"

Bei Betreten der Bastille verliert der Spieler seine Pensionen und Ämter (sie werden auf das "Haus des Königs" gelegt). Er darf seine Adelstitel und die Marschallswürde behalten, aber die zugehörigen Einkünfte werden einbehalten. Wenn er oder sie "Liebhaber der Königin" oder "Favoritin" war, werden diese Karten ebenfalls abgelegt.

Ein gefangener Gatte oder Gattin erhält keine Einkünfte mehr, der Partner behält aber seine Einkünfte (es wird nicht geteilt).

In der Bastille kann ein Spieler keine Anfragen stellen, keine Karten spielen, und nicht heiraten, Ämter, Titel, Pensionen oder Würden erhalten. Er kann jedoch die oberste Karte vom Talon nehmen, eine oder mehrere Karten einem anderen Spieler geben und für sich selbst eine Karte "Gerechtigkeit" ausspielen.

Er kann auf Erlaubnis des Königs oder der Regentin die Bastille verlassen, wenn ein anderer Spieler sich in einer Audienz erfolgreich dafür einsetzte, wenn er auf Anweisung des Kanzlers vor Gericht stand (siehe 9.5) oder dank einer Karte "Gerechtigkeit". Sobald er frei ist, stellt er sich sofort bei Hofe vor, um sein neues Ansehen festzustellen.

Bei Thronbesteigung zweier neuer Hoheiten werden alle Gefangenen automatisch freigelassen und stellen sich zusammen mit den anderen Höflingen vor.



Versailles 1682

vom Mario Truant Verlag

TRUANT

unter Lizenz von TILSIT Editions

TILSIT
ÉDITIONS

Autor: Philippe MOUCHEBEUF

Illustrationen: Franck DION

Test und Entwicklung: Didier JACOBEE,
Roselyne MICHELON, Serge OLIVIER, Francis
PACHERIE, Arnaud VOJINOVIC und Laurent
HYE

Design & Layout: ASMODÉE EDITONS

Der Autor ist erreichbar per email: phil-
mouchebeuf@mail.dotcom.fr

Der Verlag ist erreichbar unter folgender Adresse:

MARIO TRUANT VERLAG
Kaiser-Wilhelm-Str. 85
55118 Mainz/Rhein
<http://www.truant.com>

Art.-Nr. 5201

ISBN 3-926801-95-6