

# LUIGI XIV

## 1ª Espansione: La Favorita

### COMPONENTI

4 tabelloni personali Favorita (1 per colore)  
1 segnalino Favorita

### PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve il tabellone Favorita del suo colore e lo pone davanti a sé, in modo che possa essere vista dai suoi avversari, dopodichè prende uno dei suoi segnalini influenza (i cilindretti di legno) dalla riserva *generale* e lo piazza su uno dei 4 spazi a disposizione sul proprio tabellone Favorita.

Durante la partita i giocatori potranno avere al massimo 1 segnalino su ciascuno dei 4 spazi del proprio tabellone Favorita. Ciascuno dei 4 spazi del tabellone Favorita, se attivato (cioè se vi è stato posto sopra un segnalino influenza) renderà, se utilizzato, un privilegio in una delle 4 fasi dei turni di gioco.

### SVOLGIMENTO

I segnalini piazzati sul tabellone Favorita introducono delle varianti allo svolgimento del gioco nella Fase 1 (Rendita) e nella Fase 3 (Valutazione) di ciascun turno di gioco.

#### *Fase 1: Rendita*

Dopo aver rivelato la carta del mazzo denaro e aver piazzato di conseguenza il segnalino di Luigi XIV sul personaggio indicato, piazzare il segnalino Favorita sul personaggio che si trova di fronte a quello di Luigi.

*ESEMPIO: se Luigi è sul personaggio 3, piazzare la Favorita sul personaggio 1.*

Di seguito, prima di distribuire a ciascun giocatore le 5 carte influenza, in ordine di gioco a partire da quello iniziale, ogni giocatore può, se vuole, spostare quanti segnalini influenza desidera (quindi da 1 a 4) dal suo tabellone Favorita alla sua riserva *personale*. Così facendo, però, pur avendo un maggior numero di segnalini a disposizione da piazzare sulle tessere personaggio, il corrispondente privilegio associato allo spazio del tabellone Favorita su cui era piazzato il segnalino, non sarà più disponibile per il turno in corso (vedi avanti).

#### *Fase 3: Valutazione*

Il giocatore col maggior numero di segnalini influenza sulla tessera personaggio con la Favorita riceve, oltre al privilegio del personaggio, 2 segnalini influenza del proprio colore dalla riserva *generale* e, per ciascuno di essi, decide subito se piazzarlo nella sua riserva *personale* o in uno spazio vuoto del proprio tabellone Favorita. Se non ci sono abbastanza segnalini nella riserva *generale*, il giocatore può decidere di prenderli da quella *personale* allo scopo di piazzarli sugli spazi vuoti del tabellone Favorita.

Ogni altro giocatore che ha piazzato almeno un segnalino influenza sul personaggio con la Favorita riceve, oltre al privilegio del personaggio, 1 segnalino influenza del proprio colore dalla riserva *generale*, decidendo subito se piazzarlo nella sua riserva *personale* o in uno spazio vuoto del proprio tabellone Favorita. Anche in questo caso, se non ci sono più segnalini nella riserva *generale*, il giocatore può decidere di prenderne uno da quella *personale* allo scopo di piazzarlo su uno degli spazi vuoti del tabellone Favorita.

In caso di parità per il primo posto, tutti i giocatori che hanno piazzato almeno un segnalino influenza sul personaggio con la Favorita ricevono comunque 1 segnalino influenza dalla riserva *generale* e decidono subito se piazzarlo nella propria riserva *personale* o in uno spazio vuoto del proprio tabellone Favorita.

#### *I privilegi della Favorita*

Durante il suo turno, ogni giocatore può, se vuole, attivare il privilegio della Favorita associato alla fase del turno in corso di svolgimento. Per far questo è necessario che sul corrispondente spazio del proprio tabellone Favorita sia presente un segnalino influenza. Nel caso il giocatore decida di attivare il privilegio, il segnalino deve essere rimosso e riposto nella riserva *generale*. I privilegi consistono in:

- Fase 1 – Rendita: dopo che sono state distribuite a tutti, si possono scartare dalla propria mano quante carte influenza (dorso verde) si desidera, ripescandone altrettante dal mazzo.
- Fase 2 – Influenza: dopo aver piazzato i segnalini influenza su un personaggio, giocando la carta influenza appropriata, è possibile spostare i segnalini stessi lungo una diagonale su una tessera personaggio qualsiasi, ovvero “saltando” le tessere nel mezzo; il privilegio vale per un’unica carta influenza.  
*ESEMPIO: si possono spostare direttamente i segnalini dalla tessera 12 alla tessera 1 o 7.*
- Fase 3 – Valutazione: giocando una carta complotto (dorso rosso) si può piazzare un segnalino influenza in più (ovvero se ne possono prendere 2 dalla riserva *generale* e 3 da quella *personale*).
- Fase 4 – Missioni: si possono conservare, per il turno successivo, fino a 3 gettoni missione invece di 1 solo.

### FINE DEL GIOCO

Alla fine del gioco, ogni 2 segnalini influenza rimasti sul proprio tabellone Favorita danno il diritto di pescare uno stendardo extra (quindi fino ad un massimo di 2 stendardi, nel caso sul tabellone Favorita siano rimasti 4 segnalini).