

Palais Royal

Un'agitazione febbrile regna nella corte del castello. Palais Royal vi dà la possibilità di reclutare i nobili di corte al fine di ottenere preziosi punti vittoria al momento del conteggio finale, ma anche i loro favori durante il corso dello svolgimento della partita.

Nei nove ambienti del castello troverete tutto ciò di cui avete bisogno per reclutare i nobili e per far ciò dovrete utilizzare la tattica più raffinata. Questa è la chiave della vittoria.

Materiale del gioco

1 tabellone di gioco: il parco del castello
9 tessere Ambiente (il Palais Royal)
33 monete d'oro (12 di valore 3 e 21 di valore 1)
42 tessere Nobile
36 carte Privilegio (9 carte diverse, quattro per ogni colore)
100 pedine Servitori in legno di 4 colori
4 schede di aiuto

Preparazione del gioco

1. Piazzare il tabellone di gioco
2. Mescolare i 42 tessere *Nobile* e disporne, senza sceglierle, 36 sul tabellone di gioco a faccia scoperta. Le restanti tessere vengono rimesse nella scatola.
3. Mescolare le 9 tessere *Ambiente* del castello e collocarle sotto il castello in modo da formare un blocco di 3 X 3 tessere. Le tessere possono essere collocate con l'ordine che si desidera. In ogni caso, consigliamo di utilizzare il lato con la descrizione delle stesse, anziché disporle come illustrato nell'esempio; ciò almeno per le prime partite.
4. Mescolare le carte *Privilegio* e collocarle in un unico mazzo a fianco del castello.
5. Le *Monete* vengono anch'esse piazzate accanto al castello. Questo costituisce la riserva (banca).
6. Ogni giocatore riceve 18 *Servitori* di un colore a sua scelta e li pone davanti a sé. Questa sarà la sua riserva personale.
7. I 7 *Servitori* che restano vengono collocati a fianco del parco del castello. Questa costituisce la riserva comune.

8. Successivamente ogni giocatore piazza 3 *Servitori* sullo **Scalone principale** e 2 *Servitori* nel **Cortile d'onore** prendendoli dalla riserva personale.

9. Il giocatore più giovane inizia per primo: a esso spetta il compito di distribuire una *Moneta* al giocatore alla sua sinistra, 2 *Monete* al giocatore successivo, 3 *Monete* al terzo. Il primo giocatore non riceve alcuna *Moneta*.

10. Il primo giocatore piazza ora 5 altri *Servitori* in luoghi diversi a sua scelta (ad esempio, 2 *Servitori* da **Madame de Pompadour**, 1 presso il **Cardinale**, 1 sullo **Scalone principale** e 1 alla **Zecca**). Gli altri giocatori seguono in senso orario e piazzano ciascuno i propri 5 *Servitori* negli ambienti del castello. (Questa fase non è illustrata nelle regole). Tutti i giocatori disporranno quindi di 8 *Servitori* nella propria riserva personale.

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore effettua il proprio primo turno. Segue il secondo giocatore e così via fino alla fine della partita.

Il turno di un giocatore è formato da diverse azioni. Compiere un'azione può significare diverse cose: prendere della *Moneta* presso la zecca o, semplicemente, constatare il numero dei *Servitori* presenti nell'Ufficio o, ancora, piazzare un ulteriore *Servitore* nella camera di Madame de Pompadour. Ad eccezione dell'azione **Reclutamento dei nobili**, tutte le azioni vengono effettuate negli ambienti del castello.

Durante il corso della partita, nel momento in cui un giocatore piazza un nuovo *Servitore* in un ambiente del castello, questo viene preso direttamente dalla propria riserva personale. Nel caso in cui la riserva personale risulti vuota, il giocatore è obbligato a prendere un *servitore* da uno degli ambienti del castello a propria scelta.

Ambienti del castello e loro azioni

Un giocatore non è mai obbligato ad effettuare tutte le azioni qui illustrate. In ogni caso ha l'obbligo di rispettare l'ordine delle stesse (da 1 a 5).

1. Cortile d'onore - Azione: Rinforzo

Per ognuno dei *Servitori* presenti nel Cortile d'onore, il giocatore piazza un nuovo *Servitore* sulla Cancellata.

Bonus di maggioranza: Se il giocatore ha più *Servitori* di ogni altro giocatore nel Cortile d'onore all'inizio di questa azione può piazzare un *Servitore* in più sulla Cancellata.

Esempio: *Il Rosso dispone di 3 Servitori nel Cortile d'onore: egli piazza 3*

Servitori (prendendoli dalla propria riserva) sulla Cancellata e un Servitore supplementare, dato che possiede la maggioranza nel Cortile d'onore.

2. Scalone principale - Azione: Spostamento dei Servitori

Per ciascuno dei *Servitori* presenti sullo Scalone principale il giocatore ottiene un punto di spostamento (ad esempio: 3 servitori = un massimo di 3 spostamenti). Con questa azione un giocatore può spostare in un ambiente adiacente (orizzontalmente o verticalmente, mai in diagonale) uno dei suoi *Servitori* a sua scelta presenti nel castello. Un *Servitore* può essere spostato in diversi ambienti. I punti di spostamento che non vengono utilizzati sono perduti.

Se un *Servitore* si trova nella Scalone principale grazie a questa azione, ciò non aumenterà il numero di punti di spostamento.

Bonus di maggioranza: Il verde ha 4 *Servitori* nella Scalone principale. Egli può utilizzare fino a quattro punti di spostamento durante il proprio turno per i servitori presenti e beneficia di uno spostamento supplementare grazie alla sua maggioranza numerica.

3. Azioni supplementari effettuabili una volta che lo spostamento dei Servitori ha avuto luogo

Non esiste un ordine prestabilito per le azioni dalla a.) alla c.).

a.) Zecca - Azione: Prendere delle Monete

Per ognuno dei *Servitori* presenti nella Scalone principale un giocatore riceve immediatamente 1 Moneta dalla riserva. Bonus di maggioranza: Se il giocatore ha più di un *Servitore* nella Zecca rispetto agli altri giocatori, può prendere una Moneta in più.

Esempio: Il Giallo ha due Servitori nella Zecca. Egli prende dalla riserva 2 Monete più una moneta supplementare per la maggioranza dei Servitori presenti.

b.) Gabinetto del Re e camera di Madame de Pompadour - Azione: Contare i sigilli per il reclutamento dei Nobili

Il numero dei *Servitori* del giocatore presenti nel Gabinetto del Re indicano il numero di sigilli del Re (turchese) di cui il giocatore può disporre durante l'azione **4. Reclutamento dei nobili.**

Bonus di maggioranza: quando un giocatore ha più servitori degli altri nel Gabinetto del Re, può piazzarvi un ulteriore *Servitore*.

Il numero di *Servitori* del giocatore nella camera di Madame de Pompadour indica il numero di sigilli (viola) di cui il giocatore può disporre durante l'azione **4. Reclutamento dei nobili.**

Bonus di maggioranza: quando un giocatore ha più servitori degli altri nella

camera di Madame de Pompadour può piazzarvi un ulteriore Servitore.
Ad esempio: Il Giallo ha 2 Servitori dal re e 3 servitori presso Madame de Pompadour. In entrambi i casi possiede la maggioranza dei Servitori e può quindi piazzare un Servitore in più in ognuno dei due luoghi. Il giocatore dispone quindi di 3 sigilli turchese e 4 viola per il reclutamento dei nobili.

c.) Ufficio - Azione: Reclutamento dei nobili

Ognuno dei Servitori presenti nell'Ufficio dà diritto al proprietario di reclutare 1 Nobile, a patto di possedere sufficienti sigilli e Monete.

Nota: non ci sono bonus di maggioranza nell'Ufficio

*Esempio: Il Giallo ha due Servitori nell'Ufficio. Può quindi effettuare due volte l'azione **4. Reclutamento dei nobili**.*

4. Reclutamento dei nobili - Azione: Prendere una tessera Nobile

In Palais Royal i nobili si trovano nel parco del castello. Questi permettono di guadagnare i punti più importanti e garantiscono certi privilegi.

Prima di presentare l'azione **Reclutamento dei nobili**, ecco un esempio di tessera *Nobile*:

Costo:

6 Monete

1 sigillo viola

1 sigillo turchese

Rendita:

6 punti per il fine partita

Costo: 4 Monete

2 sigilli turchese

Rendita:

2 Monete ogni turno di gioco

6 punti per il fine partita

Per ogni tessera *Nobile* di cui entra in possesso, **il giocatore è obbligato a rispettare le seguenti fasi** (non è importante l'ordine in cui queste hanno luogo):

- Uno dei suoi *Servitori* presenti nell'Ufficio **deve** essere ritirato e posto nella riserva.
- Il giocatore **deve** pagare il numero di *Monete* indicate sulla tessera *Nobile*. La *Moneta* viene presa dalla riserva personale e collocata nella banca.
- Il giocatore **deve** ritirare dal Gabinetto del re e rimettere nella propria riserva un numero di *Servitori* pari al numero di sigilli turchesi presenti sulla tessera *Nobile*.
- Il giocatore **deve** ritirare dalla camera di Madame de Pompadour e rimettere nella propria riserva un numero di *Servitori* pari al numero di

sigilli viola presenti sulla tessera *Nobile*.

Nota: In realtà non esistono sigilli nel gioco (né pedine che li rappresentino). I sigilli sono ottenuti quando un giocatore rimette un *Servitore* nella sua riserva partendo dal Gabinetto del Re o dalla camera di Madame de Pompadour.

Un giocatore può prendere qualsiasi numero di tessere Nobile durante il proprio turno. Per ogni tessera Nobile posseduta egli deve compiere i passi qui descritti. Successivamente il giocatore prende la tessera Nobile e la pone nel modo seguente:

- Un nobile che conferisce solo punti viene tenuto coperto davanti al giocatore fino alla fase di conteggio finale dei punti.
- Un nobile che garantisce dei privilegi durante la partita viene tenuto scoperto di fronte al suo proprietario. Una descrizione dei privilegi e del momento in cui questi possono essere utilizzati sono presentati a p. 8 delle regole originali.

Esempio:

Il giocatore prende 1 dei Servitori dall'Ufficio e 2 dei suoi Servitori dal Gabinetto del Re (=2 sigilli turchese) e li rimette nella riserva. Inoltre egli paga 4 Monete alla banca. Piazza ora scoperta davanti a sé la tessera Nobile, dato che questa gli permetterà di guadagnare 2 Monete (che riceverà dalla banca) a partire dal prossimo turno e per tutti i restanti turni. Alla fine della partita la tessera gli farà inoltre ottenere 3 punti.

Riduzione del costo delle tessere Nobile

Per ogni casella vuota adiacente in orizzontale, verticale o diagonale un giocatore paga una Moneta in meno rispetto al prezzo indicato. Questo prezzo non può mai scendere al di sotto di zero.

Esempio 1:

Il giocatore paga per questa tessera di Nobile solamente 3 Monete: 6 Monete (prezzo della tessera) meno 3 Monete (Per le 3 caselle vuote adiacenti).

Esempio 2:

Il giocatore paga 5 Monete. La tessera Nobile reclutato ha una sola casella vuota adiacente. La casella vuota al di sopra del leone non conta come casella adiacente.

Il bordo del Parco

Per ogni tessera *Nobile* reclutata da un giocatore e che si trovi collocata sui bordi del parco, il giocatore stesso deve, seguendo i passi citati al punto 4., collocare un *Servitore* sulla casella libera del nobile. Questo *Servitore* può arrivare dalla riserva personale del giocatore o da un qualsiasi ambiente del castello a sua scelta. I servitori collocati nel parco del castello rimarranno nello stesso posto fino alla fine della partita. A quel punto potranno far guadagnare dei punti. Una casella occupata da un *Servitore* viene trattata

come una casella vuota per la riduzione del costo delle tessere *Nobile*.

5. Porta di servizio - Azione: pesca delle carte

Per ciascuno dei *Servitori* presenti presso la **Porta di servizio** il giocatore può pescare una carta dalla pila delle carte *Privilegio*. La carta (o le carte) pescata viene consultata e quindi viene deciso quale venga conservata. Per ogni carta conservata il giocatore ritira un *Servitore* dalla Porta di servizio. Le carte restanti non conservate vengono scartate e raccolte in una pila a faccia scoperta. Se la pila delle carte *Privilegio* si esaurisce viene creato un nuovo mazzo con gli scarti dopo averli debitamente mescolati. Le carte conservate dai giocatori vengono tenute in mano.

Nota: non ci sono bonus per la di maggioranza per la Porta di servizio

Esempio: *Il Verde ha 3 Servitori sulla Porta di servizio. Egli pesca le prime 3 carte Privilegio e ne tiene 2: egli ritira a questo punto due Servitori e li riporta nella riserva. La terza carta viene scartata a faccia scoperta nella pila degli scarti.*

Utilizzo delle carte *Privilegio*

Una descrizione delle carte *Privilegio* con il momento in cui queste possono essere giocate si trova in fondo alle regole. Per giocare una carta *Privilegio* un giocatore deve attendere il proprio turno di gioco e pagarne il costo (indicato sull'angolo superiore sinistro) alla riserva.

Il cardinale - Rottura dell'eguaglianza fra ambienti diversi

Il giocatore che ha meno di un *Servitore* presso il **Cardinale** può, in caso di uguaglianza ricevere il favore decisivo del Cardinale. Se vi sono più giocatori in situazione di uguaglianza nel medesimo ambiente (diverso dal Cardinale), il giocatore che riceve i benefici di maggioranza è quello che possiede più *Servitori* presso il Cardinale. Se sussiste a questo punto un'ulteriore situazione di uguaglianza, nessun giocatore riceve il bonus di maggioranza. Nota: Presso il Cardinale non esiste bonus di maggioranza.

Esempio: La situazione qui presentata presso il Cardinale viene utilizzata per i 4 casi seguenti:

Scalone principale

1. *E' il turno del Rosso. Non c'è alcuna maggioranza nella Scalone principale. Dato che il Rosso è quello che ha più Servitori presso il Cardinale, il Cardinale interviene in suo favore.*

Risultato: *Il Rosso riceve quindi il bonus di maggioranza dalla Scalone principale e beneficia pertanto di 4 spostamenti*

Zecca

2. *E' il turno del Rosso. Non esiste maggioranza alla Zecca. Benché il Rosso disponga della maggioranza presso il Cardinale, ciò non avrà alcun effetto in questa situazione.*

Risultato: *Il Rosso riceve 2 Monete dalla riserva.*

Madame de Pompadour

3. E' il turno del Giallo. In questo caso vi è una parità numerica con il Verde. Dato però che il Giallo possiede più Servitori presso il Cardinale del Verde (1 Servitore per il Giallo, nessuno per il Verde) ciò riporta la situazione in pareggio.

Risultato: Il Giallo ristabilisce la situazione di maggioranza e può quindi piazzare un Servitore supplementare presso Madame de Pompadour.

Cortile d'onore

4. E' il turno del Giallo. In questo caso vi è la parità con il Nero nel Cortile d'onore. Vi è parità fra i due giocatori anche presso il Cardinale.

Risultato: Il Giallo può solamente piazzare 2 Servitori presso il Portale.

Fine della partita

Nel momento in cui il primo giocatore si trova ad iniziare il proprio turno con la presenza di 12 Nobili o meno nel parco, inizia per tutti l'ultimo turno di gioco. Successivamente la partita ha termine e il giocatore con più punti se l'aggiudica.

Conteggio finale

Ogni giocatore riceve punti per:

- Le tessere *Nobile* in suo possesso;
- Le carte *Privilegio* giocate;
- 1 punto per ogni carta *Privilegio* non giocata (fino a un massimo di 6 punti);
- Il conteggio del parco avviene contando i quattro lati. Solo il giocatore e il secondo giocatore con il maggiore numero di *Servitori* in queste aree ottengono dei punti.

Esempio per la fila dei leoni (sinistra) e dei vasi (destra):

Fila di leoni: Il Rosso ha 3 Servitori (il Servitore rosso all'estrema sinistra conta doppio a causa del 2x), il Nero ha 2 Servitori e il Verde ne ha uno solo in questa fila.

Il Rosso riceve 6 punti per il primo posto, il Nero 2 punti per il secondo. Il Verde non colleziona alcun punto.

Fila di vasi: Il Nero e il Verde possiedono ognuno 3 Servitori, mentre il Rosso ne ha uno solo. Ecco come comportarsi in tal caso: il Servitore nero a sinistra in basso si trova nell'angolo, avendo con

ciò la possibilità di effettuare il conteggio sia per la fila di sinistra sia per quella in basso. Il Servitore verde posto in basso viene contato come doppio. La parità per il primo posto ha come risultato che il Nero e il Verde guadagnano ognuno solamente 2 punti, mentre il Rosso non guadagna alcun punto.

Bisogna sempre rispettare i seguenti punti:

- Tutte le situazioni di parità conferiscono un punteggio di rango inferiore.
- La parità per il secondo posto non conferisce alcun punto
- Bisogna procedere al conteggio proveniente dal bordo del parco secondo quanto è stato spiegato.
- Per indicare quanto punti vengono aggiudicati un giocatore piazza uno dei suoi Servitori sulla casella 6 o sulla casella 2 della fila corrispondente.

Esempio di conteggio: Il Rosso si aggiudica 53 punti:

Le sue tessere Nobile gli garantiscono 41 punti.

Le sue 2 carte Privilegio non utilizzate gli fanno guadagnare 2 punti.

La sua carta Privilegio giocata gli fa guadagnare 4 punti.

Egli riceve 6 punti dal parco.

Se vi è pareggio dopo il conteggio finale, il giocatore con più *Servitori* presso il Cardinale viene dichiarato vincitore. Se la parità persiste i giocatori si dividono la vittoria.

Carte Privilegio

Momento: prima della prima azione

Si riceve il bonus di maggioranza per tutti gli ambienti in cui si abbia almeno un Servitore. La carta resta scoperta davanti al giocatore fino alla fine del proprio turno.

Momento: 1. Azione: Rinforzo

Il giocatore può piazzare sul Portale tanti Servitori quanti ne desidera.

Momento: 1. Azione: Rinforzo e 2. Azione: Spostamento

Il giocatore può piazzare 2 dei propri Servitori sul Portale e disporre

di 2 spostamenti supplementari.

Momento: 2. Azione: Spostamento

Si dispone di 5 o 9 spostamenti supplementari.

Momento: 4. Azione: Reclutamento

Si dispone di 2 sigilli identici o diversi supplementari.

Momento: qualsiasi

Si ricevono immediatamente 4 Monete dalla riserva.

Momento: qualsiasi

Si ricevono 2 o 4 punti per il conteggio finale. La carta resta scoperta davanti al giocatore fino alla fine della partita.

Le carte *Privilegio* giocate, una volta utilizzate, vengono scartate.

Privilegi delle tessere Nobile

Momento: 1. Azione: Rinforzo

Ogni turno è possibile collocare 2 Servitori supplementari sul Portale.

Momento: 2. Azione: Spostamento

Ogni turno è possibile effettuare 2 spostamenti supplementari.

Momento: 2. Azione: Spostamento

Si può piazzare un Servitore in diagonale.

Momento: 3a. Azione: Ottenere Moneta

Ogni turno si possono prendere 2 Monete dalla riserva.

Momento: 3b. Azione: Conteggio dei sigilli

A ogni turno è possibile piazzare un Servitore supplementare nella Corte del Re (turchese) o nella camera di Madame de Pompadour (viola). Il giocatore non può eseguire questa azione prima del conteggio della maggioranza.

Momento. 5. Azione: Pesca delle carte

Se un giocatore ha meno di 1 Servitore presso la porta di servizio, può pescare 3 carte supplementari. Bisogna tuttavia assicurarsi che

il numero delle carte corrisponda al numero dei Servitori ritirati dalla Porta di servizio.

Momento: qualsiasi

Il giocatore riceve una volta sola da 1 a 3 Servitori del proprio colore dalla riserva comune (nel caso in cui ve ne siano ancora di disponibili) e li pone nella propria riserva personale. Piazza successivamente coperta la tessera Nobile davanti a sé.

Trad. Chromaline