

RÜDIGER DORN

traduzione italiana e impaginazione: Michele Mura – revisione: Riccardo Semino Favro
La Tana dei Goblin - www.goblins.net

SOUIS XIV

Complotti alla corte del Re Sole

Assumete il ruolo di scaltri nobili e cercate fortuna alla corte di Luigi XIV. Influenzate i suoi parenti. Seducete le sue numerose amanti. Assoldate ministri e comprate i favori dei generali. Procuratevi tutte le informazioni di cui avete bisogno per compiere le vostre missioni!

OBIETTIVO

La partita si svolge nell'arco di quattro round. Ciascun round si compone di quattro fasi sequenziali. All'inizio i giocatori ricevono il denaro e nuove carte influenza. Successivamente, tramite l'utilizzo delle carte, devono distribuire i loro gettoni influenza sui personaggi della corte in modo da ottenere il massimo vantaggio possibile. Di seguito vengono conteggiati i gettoni influenza precedentemente piazzati e i giocatori ricevono i gettoni missione, denaro e altre carte. Utilizzando questi gettoni, i giocatori possono finalmente compiere le loro "missioni segrete" ed ottenere quindi punti vittoria.

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria al termine della partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

90	carte	(20 + 12 + 8 carte missione, 30 carte influenza, 12 carte complotto, 8 carte denaro)
64	gettoni influenza	(16 per ciascuno dei 4 colori)
12	tessere personaggio	(con altrettanti personaggi)
60	stendardi	(10 x ciascuno dei 6 tipi)
34	gettoni missione	(10 Corone, 6 Scettri, 6 Elmi, 6 Anelli, 6 Lettere)
32	monete	(22x1 Luigi d'oro, 10x5 Luigi d'oro)
1	segnalino Primo giocatore	
1	pedina Luigi XIV	
1	sostegno in plastica	

Se leggete queste regole per la prima volta, vi raccomandiamo di non considerare inizialmente sia le note scritte in corsivo, sia quelle in grassetto al margine destro della pagina. Le note sono utilizzate fondamentalmente per chiarire le regole e situazioni particolari che possono verificarsi durante la partita. Il testo ai margini è un breve riassunto delle regole da utilizzare per riacquisire padronanza del regolamento dopo un lungo periodo di inutilizzo del gioco.

Nell'arco di 4 round, i giocatori cercano di compiere il maggior numero di missioni segrete utilizzando le loro carte e i gettoni influenza

Il giocatore che alla fine della partita ha più punti vittoria, viene dichiarato vincitore



PREPARAZIONE

(Attenzione: le seguenti regole si applicano per le partite a 3 oppure 4 giocatori. Le modifiche del regolamento per le partite con 2 giocatori si trovano a pag. 15)

Le 12 tessere personaggio mostrano su entrambi i lati il ritratto di un personaggio vissuto all'interno della corte di Luigi XIV (*nelle ultime due pagine delle regole c'è una breve biografia di ciascuno di questi*). A destra del ritratto è indicata la "rendita che si ottiene" quando si influenza quel determinato personaggio. Alla fine di questo elenco di risorse, è stampato un numero compreso tra 1 e 12. All'inizio della partita si piazzano tutte le tessere con i numeri rossi visibili al centro del tavolo. Si inizia a piazzare la tessera numero 1 (= *Anne d'Autriche*) e successivamente tutte le altre tessere numerate da 2 a 12 procedendo a "spirale" intorno alla tessera numero 1 come indicato nella figura nr. 1.

I 34 gettoni missione (esagonali) mostrano gli stessi simboli presenti sulle rendite dei personaggi dal nr. 1 al 5 e il nr. 9. I giocatori ne hanno bisogno per poter soddisfare i requisiti delle loro carte missione. I gettoni vengono piazzati negli spazi liberi accanto ai personaggi a cui corrispondono. (*es. le Lettere vengono piazzate tra i personaggi 8 e 9 ovvero direttamente accanto a Philippe I*). Le corone vengono piazzate rispettivamente tra i personaggi 5 / 6 e 9 / 10.

I 60 standardi (quadrati) raffigurano 10 x 6 diversi simboli. Mescolare questi segnalini e piazzarli *faccia in giù* accanto alle tessere dei personaggi.

Le 32 monete (rotonde) hanno un valore di 1 oppure di 5. Piazzarle accanto agli standardi per costituire la "Banca".

Montare **la pedina di Luigi XIV** sul suo sostegno e piazzarla accanto alle monete.

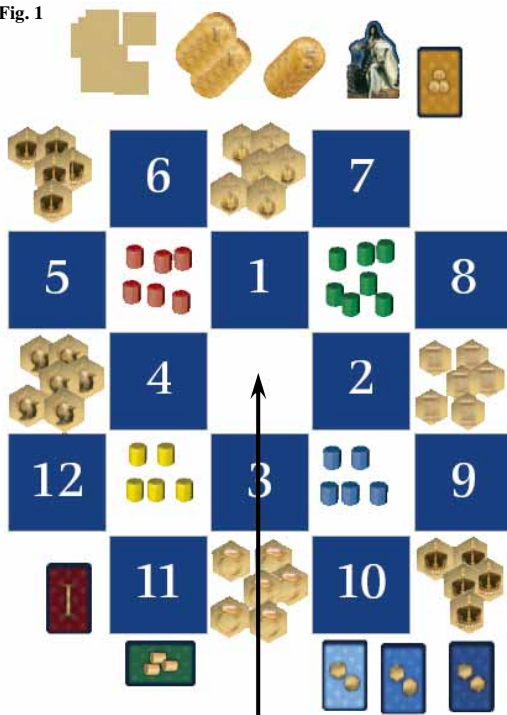
Le carte vengono divise in base al colore del dorso:

- ✦ **Le 8 carte denaro** (dorso giallo) determinano quante monete riceveranno i giocatori e su quale tessera personaggio tra la 1, la 2, la 3 o la 4 verrà piazzato il Re. Mescolare le carte. Quattro di queste carte vengono immediatamente eliminate e riposte nella scatola del gioco. Le altre formano un mazzo *coperto* che viene piazzato accanto alle monete.
- ✦ **Le 12 carte complotto** (dorso rosso scuro) mostrano ciascuna un personaggio. Mescolare le carte e formare un mazzo *coperto* da piazzare tra la tessera nr. 11 e nr. 12.

Piazzare le tessere personaggio a spirale partendo dalla nr. 1 fino alla nr. 12

Disporre i gettoni missione, gli standardi, il denaro, la pedina di Luigi XIV e le carte

Fig. 1



posto dove piazzare le carte influenza giocate/scartate

✦ **Le 30 carte influenza** (dorso verde) raffigurano i diversi personaggi presenti sulle tessere (ciascun personaggio appare 2 volte) ed inoltre ci sono 6 carte con una tenda rossa e un punto interrogativo (= Jolly). Mescolare le carte e formare un mazzo coperto da piazzare sotto la tessera nr. 11.

✦ **Le 40 carte missione** (dorso di tre diverse tonalità di blu) determinano le missioni dei giocatori e i vantaggi che, una volta per round, ne derivano quando vengono completate. Dividere le carte in base al colore del dorso (celeste, azzurro e blu scuro) e piazzare i mazzi uno accanto all'altro sotto la tessera nr. 10.

Ciascun giocatore riceve:

- ✦ **16 gettoni influenza** (cilindretti in legno) del colore scelto;
- ✦ **5 Luigi d'oro** dalla Banca che vengono conservati davanti al giocatore ben visibili da parte di tutti (in qualsiasi momento i giocatori possono cambiare denaro con la Banca);
- ✦ **Una carta missione celeste ed una azzurra** che i giocatori tengono in mano senza mostrare agli avversari.

Il segnalino Primo giocatore (= il Castello di Versailles) viene consegnato al giocatore più anziano che lo piazza davanti a sé. Egli sarà il primo giocatore del primo round.

Procedendo in senso orario, i giocatori piazzano un certo numero di gettoni influenza nello spazio vuoto tra le tessere a loro più vicino:

1° giocatore: 5 gettoni 2° giocatore: 5 gettoni
3° giocatore: 6 gettoni 4° giocatore: 7 gettoni

I giocatori conservano 11, 11, 10 e 9 gettoni influenza nella loro *riserva personale* e 5, 5, 6, 7 in quella *generale* al centro del tavolo.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge nell'arco di **quattro round**. Ciascun round si divide in **quattro fasi sequenziali**:

- ✦ **Fase 1: Rendita**
- ✦ **Fase 2: Influenza**
- ✦ **Fase 3: Valutazione**
- ✦ **Fase 4: Missioni**

La partita termina dopo la fase Missioni del 4° round. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

✦ **Fase 1: Rendita**

Questa fase si divide in tre distinti passaggi:

1. Si scopre **la prima carta dal mazzo denaro**. Ciascun giocatore riceve dalla Banca il denaro indicato sulla carta e lo deposita insieme a quello che già possiede. Di seguito si piazza la pedina di Luigi XIV sulla tessera personaggio indicata. (*maggiori informazioni sulla pedina di Luigi XIV a pag. 8*).
2. Partendo dal Primo giocatore, ogni giocatore effettua **le azioni associate alle carte missione già completate** a patto che riguardino la fase Rendita (*al primo turno nessuno ha completato missioni*). Le carte missione in mano non vengono considerate.
3. Ciascun giocatore pesca segretamente **5 carte influenza** dal mazzo verde posto sotto la tessera nr. 11. (= *Jules Mazarin*)

Ciascun giocatore riceve:

- **16 gettoni influenza**
- **5 Luigi d'oro**
- **2 carte missione**
(1 celeste ed 1 azzurra)

Ciascun giocatore piazza nella riserva generale:

- **1° giocatore: 5 gettoni**
- **2° giocatore: 5 gettoni**
- **3° giocatore: 6 gettoni**
- **4° giocatore: 7 gettoni**

4 round composti da 4 fasi:

- **Fase 1: Rendita**
- **Fase 2: Influenza**
- **Fase 3: Valutazione**
- **Fase 4: Missioni**

RENDITA

1.) Pescare la prima carta denaro

(ciascun giocatore riceve le monete e si piazza la pedina di Luigi XIV)

2.) Eseguire le azioni delle carte missione completate

(che riguardano la fase Rendita)

3.) Ciascun giocatore pesca 5 carte influenza

✦ Fase 2: Influenza

Il Primo giocatore comincia e si procede in senso orario. Il giocatore di turno gioca una delle sue carte influenza, la scarta al centro del tavolo (vedi fig. 1) ed esegue un'azione. Si procede con il giocatore successivo che gioca a sua volta una carta influenza e così di seguito fino a che tutti non abbiano giocato le loro carte. Sono due le azioni che si possono svolgere giocando una carta influenza:

- ✦ piazzare gettoni influenza
- ✦ oppure ritirare gettoni influenza dalla *riserva generale* e metterli nella *riserva personale*

(Con una sola carta azione non è possibile svolgere entrambe le azioni ovvero piazzare gettoni e ritirare gettoni dalla riserva generale, o si esegue la prima oppure la seconda)

⇒ **Carte influenza con il personaggio** (2 carte per personaggio)



Piazzare: Dopo aver giocato, il giocatore può piazzare **fino a 3 gettoni influenza**, presi dalla *propria* riserva, sulla tessera personaggio* indicata dalla carta. Se il giocatore lo desidera può anche spostare i suoi gettoni su un personaggio vicino (*in diagonale*). Comunque deve lasciare almeno un gettone sopra la tessera del personaggio corrispondente alla carta giocata. Infine, il

giocatore, partendo da questa *seconda* tessera, può spostare i suoi gettoni su una terza tessera vicina (*in diagonale*) lasciando sempre e comunque almeno un gettone sulla tessera del secondo personaggio. Dopo aver spostato i gettoni sopra 2 tessere, il turno del giocatore comunque termina poiché ne ha già piazzati 3.

Attenzione: I gettoni eventualmente già presenti su una tessera, non sono da considerare come se fossero stati lasciati sulla tessera durante il turno corrente.

Ritirare: Dopo aver giocato una carta influenza, un giocatore può prendere 3 dei suoi gettoni dalla riserva *generale* posta al centro del tabellone e metterli nella sua riserva *personale*. Se non ci sono gettoni a sufficienza, il giocatore ne prende quanti ne sono rimasti.

⇒ **Carte influenza Jolly** (6 carte rappresentate da una tenda)



Piazzare: Dopo aver giocato una carta Jolly, il giocatore può piazzare **fino a 2 gettoni influenza**. Il giocatore prende 1 gettone dalla sua riserva personale e lo piazza su una tessera personaggio a sua scelta. Di seguito il giocatore può decidere di piazzare un secondo gettone sulla stessa tessera oppure piazzare il secondo gettone sulla tessera di un personaggio vicino (*in diagonale*).

Ritirare: Il giocatore può prendere 2 dei suoi gettoni dalla riserva *generale* e metterli nella sua riserva *personale*. Se non ci sono gettoni a sufficienza, il giocatore ne prende quanti ne sono rimasti.

Fig. 2

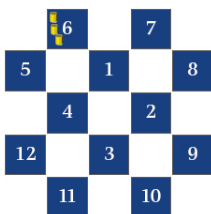
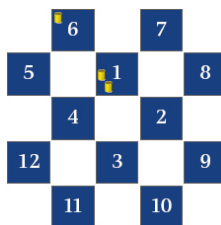
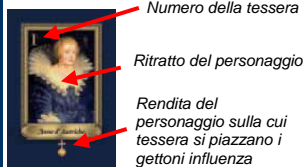


Fig. 3



INFLUENZA

I giocatori giocano a turno 1 carta influenza



* Per semplificare i conteggi, si consiglia di raggruppare per colore i diversi gettoni che vengono di volta in volta piazzati sulle tessere personaggio

Per ogni carta influenza giocata si può:

fino a 3 gettoni (carta con personaggio) **fino a 2 gettoni** (carta Jolly)

- piazzare sulle tessere
- oppure ritirare dalla riserva generale e mettere nella riserva personale

Fig. 4

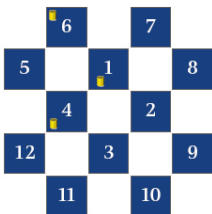


Fig. 5



Esempio: Marina ha giocato una carta influenza "le Grand Condé" (nr. 6). Lei può dunque piazzare 3 (oppure meno) gettoni influenza sulla tessera nr. 6 (vedi fig. 2). Se lo desidera può inoltre spostare i suoi gettoni sopra la tessera di un personaggio vicino (il nr. 1 oppure il nr. 5) facendo in modo di lasciare almeno un gettone sopra la tessera iniziale. (vedi fig. 3). Inoltre, può ancora decidere di spostare i suoi gettoni dal personaggio nr. 1 verso il personaggio nr. 4, nr. 2 oppure nr. 7. Anche in questo caso Marina deve lasciare almeno un gettone sulla tessera iniziale ovvero la nr. 1 (vedi fig. 4). Marina non può, partendo dal personaggio nr. 6 piazzare un gettone sia sul personaggio nr. 5 e sia sul nr. 1 (vedi fig. 5). Questo sarebbe possibile soltanto partendo dalla tessera nr. 1 (Anne d'Autriche) oppure nr. 5 (Françoise-Athénaïs de Montespan).

Attenzione: questo esempio illustra soltanto una delle varie possibilità che ha Marina per piazzare i suoi 3 gettoni influenza. Se lo desidera, Marina può decidere di piazzare anche meno di 3 gettoni

Riepilogo delle regole di **piazzamento dei gettoni influenza:**

- ✦ È possibile piazzare *meno* di 3 gettoni (oppure *meno* di 2), se lo si desidera;
- ✦ Gli spostamenti dei gettoni avvengono sempre sui personaggi vicini in *diagonale*;
- ✦ Non è possibile spostare gettoni senza lasciare *almeno un gettone* sulla tessera del personaggio di partenza;
- ✦ Partendo da un personaggio non è possibile spostare gettoni seguendo *due* differenti direzioni.

Le carte influenza vengono giocate in questo modo da *ciascun* giocatore, durante il proprio turno, fino a che non resta *una* carta sola in mano a ciascuno di loro. Questa ultima carta influenza non viene giocata ma viene invece scartata direttamente, subito dopo aver giocato la penultima. Le ultime carte vengono scartate faccia in giù sul mazzo delle carte influenza non utilizzate. Le ultime carte *non* vengono mai conservate per il round successivo. Quando *tutte* le carte influenza sono state giocate, la fase Influenza termina. L'ultima azione da eseguire, al termine di questa fase, consiste nel rimescolare *tutte* le 30 carte influenza e riformare nuovamente il mazzo da cui pescare, mazzo che va nuovamente piazzato sotto la tessera nr. 11.

Chiarimento: A partire dal 2° round, grazie alle missioni risolte e al personaggio nr. 11, i giocatori possono avere un diverso numero di carte influenza in mano. I giocatori quindi, durante questa fase, possono giocare un diverso numero di volte l'uno dall'altro ed inoltre può accadere che un giocatore, se tutti gli avversari hanno già terminato le carte in mano, possa giocare più volte di seguito.

Ciascun giocatore gioca tutte le sue carte influenza meno l'ultima

Alla fine della fase mescolare tutte le carte influenza e ricomporre di nuovo il mazzo

✦ Fase 3: Valutazione

Iniziando dal personaggio nr. 1 e proseguendo con il nr. 2 fino al nr. 12, si determina per ciascun personaggio qual'è il giocatore che riceve la relativa rendita (maggiori informazioni sulle rendite nel capitolo *Le tessere personaggio* a pag. 10). Le rendite dei 12 personaggi vengono ottenute in base a tre diverse condizioni:

- ✦ Denaro
- ✦ 1° Posto
- ✦ Gettoni influenza

⇒ **Denaro** (valida al primo round per i personaggi nr. 1, 2, 3, 4, 8 e 12)



Il giocatore che possiede il maggior numero di gettoni influenza sopra uno di questi personaggi, riceve gratuitamente la rendita, ma i suoi gettoni vengono messi nella riserva generale (egli non può pagare per recuperare i suoi gettoni influenza). Tutti gli altri giocatori che possiedono almeno un gettone influenza sul personaggio possono "corromperlo" se lo desiderano (ma non sono obbligati a farlo!). In altre parole possono ottenere la rendita pagando alla Banca un numero di Luigi d'oro pari a quanto indicato sulla tessera stessa. Questi giocatori possono successivamente recuperare i loro gettoni influenza piazzati sul personaggio e rimetterli nella loro riserva *personale* (sia che abbiano deciso o meno di corrompere il personaggio).

Se 2 o più giocatori si trovano in parità con il maggior numero di gettoni influenza, nessuno riceve gratuitamente la rendita. In questo caso tutti i giocatori possono decidere di corrompere il personaggio pagando alla Banca per ottenere la rendita corrispondente. Tutti i giocatori infine recuperano i loro gettoni e li rimettono nella loro riserva *personale* (vedi esempio a pag. 7).

Eccezione: La pedina di Luigi XIV si trova sopra uno di questi personaggi (maggiori informazioni a pag. 8).

⇒ **1° Posto** (valida al primo round per i personaggi nr. 5, 7, 9 e 11)



Il giocatore che possiede il maggior numero di gettoni influenza sulla tessera di uno di questi personaggi, è il solo a ricevere la rendita corrispondente. Successivamente piazza i suoi gettoni influenza nella riserva *generale*. Gli altri giocatori non ricevono alcuna rendita ma riprendono i loro gettoni e li rimettono nella loro riserva *personale* (vedi esempio a pag. 7).

Se 2 o più giocatori hanno la maggioranza, nessuno riceve la rendita ma tutti riprendono i propri gettoni e li rimettono nella propria riserva *personale* (vedi esempio a pag. 7).

Eccezione: La pedina di Luigi XIV si trova sopra uno di questi personaggi (maggiori informazioni a pag. 8).

⇒ **Gettoni influenza** (valida al primo round per i personaggi nr. 6 e 10)



I giocatori che hanno piazzato su una di queste tessere il numero di gettoni minimo indicato, ricevono la rendita corrispondente. I giocatori che non hanno piazzato sulla tessera questo numero di gettoni minimo, non ricevono niente. Tutti i gettoni piazzati su queste tessere vengono infine recuperati dai giocatori che li possono rimettere nella loro riserva *personale*. La maggioranza di gettoni influenza su queste tessere non viene presa in considerazione. In ogni caso i gettoni piazzati su queste tessere non vanno mai a finire nella riserva *generale* (vedi esempio a pag. 7).

VALUTAZIONE

Si procede con la valutazione delle tessere personaggio numerate da 1 a 12

3 Condizioni:

- Denaro
- 1° Posto
- Gettoni influenza

⇒ **Denaro:**

Il giocatore con la maggioranza di gettoni riceve gratuitamente la rendita (gettoni → riserva generale); **tutti gli altri giocatori presenti possono "corrompere" il personaggio e comprare la rendita** (gettoni → riserva personale)

⇒ **1° Posto:**

Soltanto il giocatore che possiede la maggioranza riceve la rendita (gettoni → riserva generale); **tutti gli altri giocatori non ricevono niente** (gettoni → riserva personale)

⇒ **Gettoni influenza:**

Tutti i giocatori che possiedono il numero minimo di gettoni indicato sulla tessera, ricevono la rendita (gettoni → riserva personale)

Le carte complotto



Per ciascuno dei 12 personaggi esiste *una* carta complotto. Durante la fase di Valutazione, mentre avviene il conteggio dei gettoni influenza presenti sopra una determinata tessera, un giocatore che possiede la carta complotto corrispondente a quel personaggio, *può* decidere di giocarla immediatamente prima che avvenga la valutazione.

Questo giocatore può quindi scegliere di piazzare *uno* dei suoi gettoni preso dalla riserva generale oppure fino a *due* gettoni presi dalla propria riserva personale sulla tessera di questo personaggio (*non è possibile cumulare i gettoni dalle due diverse riserve!*). Successivamente il giocatore scarta la carta complotto sotto il mazzo posto tra le tessere nr. 11 e 12. Dopo aver giocato la carta complotto, la valutazione del personaggio riprende normalmente come già spiegato.

Nota: *Un giocatore non è obbligato a utilizzare le sue carte complotto. Può anche decidere di conservarle fino al termine della partita poiché egli riceverà uno standardo per ogni carta complotto non utilizzata. (vedi Conclusione della Partita a pag. 10)*

Capovolgere le tessere personaggio

Ogni volta che un solo giocatore possiede la *maggioranza* di gettoni influenza su una tessera con le **condizioni “Denaro” oppure “1° Posto”**, si capovolge la tessera in questione. In questo modo, nel round successivo, il personaggio presenterà delle differenti condizioni per l’ottenimento della rendita. Se *nessun* giocatore possiede la maggioranza di gettoni sulla tessera, questa *non* deve essere capovolta (*Eccezione: la pedina di Luigi XIV; maggiori dettagli a pag. 8*). Una tessera personaggio con la **condizione “Gettoni influenza”** viene invece capovolta se almeno un giocatore ha ricevuto la rendita corrispondente.

Nota: *Al 4° round non è più necessario capovolgere le tessere personaggio. È invece necessario che i giocatori riprendano i gettoni dalla tessera e li rimettano nella propria riserva personale così come è altrettanto necessario che i gettoni vengano scartati e messi nella riserva generale poiché a fine partita, in caso di parità, il numero di gettoni presenti nella riserva personale permette di determinare il vincitore finale.*

Esempi di alcune valutazioni:



Il Giallo riceve un Elmo gratuitamente. Il Rosso e il Verde possono comprarlo pagando 3 Luigi d'oro. Il Blu non può neppure comprarlo in quanto non è presente sulla tessera. Il Giallo scarta i suoi gettoni nella riserva generale mentre il Rosso ed il Verde li rimettono nella loro riserva personale. La tessera viene capovolta.



Nessun giocatore riceve l'Elmo gratuitamente. Il Giallo, il Rosso e il Verde possono comprarlo per 3 Luigi d'oro. Tutti e tre recuperano i loro gettoni e li rimettono nelle proprie riserve personali. La tessera **non** viene capovolta.



Il Giallo riceve uno Scettro. Il Rosso ed il Verde non ricevono niente. Il Giallo scarta i suoi gettoni nella riserva generale mentre il Rosso ed il Verde li rimettono nella loro riserva personale. La tessera viene capovolta.



Nessun giocatore riceve lo Scettro. Tutti i giocatori riprendono i propri gettoni e li rimettono nella propria riserva personale. La tessera **non** viene capovolta.



Il Giallo e il Rosso ricevono due standardi. Il Verde non riceve niente. Tutti i giocatori recuperano i propri gettoni e li rimettono nella propria riserva personale. La tessera viene capovolta.

Un giocatore che gioca una carta complotto può prendere un suo gettone dalla riserva generale oppure fino a 2 gettoni dalla sua riserva personale e piazzarli sulla tessera del personaggio in corso di valutazione

In caso di maggioranza di gettoni influenza da parte di un giocatore per le condizioni (→ Denaro / 1° Posto) oppure se almeno un giocatore ottiene la rendita per la condizione (→ Gettoni influenza), la tessera corrispondente viene immediatamente capovolta

La pedina “Luigi XIV”

Su ciascuna carta denaro che viene pescata durante la fase Rendita è indicata la tessera personaggio (da 1 a 4) dove piazzare questa pedina all'inizio del round. La presenza della pedina di Luigi XIV modifica leggermente le regole nella fase di Valutazione:

- ✦ Il giocatore che possiede la maggioranza di gettoni sulla tessera riceve *due gettoni missione*. Il gettone indicato sulla tessera ed *inoltre* un gettone Corona. Infine il giocatore scarta i suoi gettoni presenti sulla tessera e li mette nella riserva *generale*. Questa modifica si applica per le due condizioni (“Denaro” e “1° Posto”).
- ✦ Il *secondo* giocatore con il maggior numero di gettoni riceve la rendita indicata sulla tessera del personaggio (sia in caso di condizione “Denaro” che “1° Posto”). Infine il giocatore riprende i suoi gettoni e li rimette nella propria riserva *personale*.
- ✦ Tutti gli altri giocatori non ricevono niente (→ condizione “1° Posto”) o se lo desiderano (→ condizione “Denaro”) possono corrompere il personaggio. In entrambi i casi riprendono i gettoni e li rimettono nella propria riserva *personale*.

Dopo la valutazione della tessera dove si trova Luigi XIV, la pedina viene rimessa accanto alle monete dove attenderà il round successivo per conoscere il numero della tessera dove verrà piazzata e la tessera personaggio viene capovolta.

Attenzione: Se due o più giocatori hanno la maggioranza di gettoni sulla tessera con la pedina di Luigi XIV, ricevono soltanto la rendita indicata sulla tessera (*non ricevono il gettone Corona!*) Tutti questi giocatori devono poi scartare i loro gettoni e metterli nella riserva generale; anche in questo caso la tessera personaggio viene capovolta. Gli altri giocatori non ricevono niente (→ condizione “1° Posto”) ma possono corrompere (→ condizione “Denaro”). Se c'è un giocatore con la maggioranza e due o più giocatori al secondo posto, il primo riceve 2 gettoni e gli altri non ricevono niente. Se lo desiderano possono però corrompere il personaggio per ricevere la rendita (→ condizione “Denaro”).

Esempi di alcune valutazioni con Luigi XIV:



Il Giallo riceve un Elmo ed una Corona. Il Rosso riceve un Elmo. Il Verde può comprare un Elmo per 3 Luigi d'oro. Il Giallo scarta i suoi gettoni e li mette nella riserva generale. Gli altri riprendono i propri gettoni e li rimettono nella loro riserva personale. La tessera viene capovolta.



Il Giallo riceve uno Scettro ed una Corona. Il Rosso riceve uno Scettro. Il Verde non riceve niente. Il Giallo scarta i suoi gettoni e li mette nella riserva generale. Gli altri riprendono i propri gettoni e li rimettono nella loro riserva personale. La tessera viene capovolta.



Il Rosso ed il Giallo ricevono un Elmo. Il Blu ed il Verde possono comprare un Elmo per 3 Luigi d'oro. Il Rosso ed il Giallo scartano i loro gettoni e li mettono nella riserva generale. Il Verde ed il Blu riprendono i loro gettoni e li rimettono nella loro riserva personale. La tessera viene capovolta.



Il Giallo riceve uno Scettro ed una Corona. Il Rosso ed il Verde non ricevono niente. Il Giallo scarta i suoi gettoni e li mette nella riserva generale. Gli altri riprendono i propri gettoni e li rimettono nella loro riserva personale. La tessera viene capovolta.

Regole da applicare in presenza della pedina di Luigi XIV:

Il giocatore con la maggioranza riceve 2 gettoni: 1 gettone della tessera 1 gettone Corona
(gettoni → riserva generale)

Il secondo giocatore con la maggioranza riceve il gettone indicato sulla tessera
(gettoni → riserva personale)

Gli altri giocatori non ricevono niente (→ 1° Posto) oppure possono corrompere il personaggio (→ Denaro)
(gettoni → riserva personale)

✦ Fase 4: Missioni

Dopo aver completato la valutazione dei 12 personaggi, partendo dal Primo giocatore e proseguendo in senso orario, i giocatori provano a soddisfare le carte missione che hanno in mano. Per poter giocare e piazzare *scoperta* sul tavolo una carta missione, il giocatore deve scartare i due gettoni indicati sulla carta. I gettoni vengono rimessi nelle rispettive riserve sul tabellone di gioco. Un gettone Corona può essere utilizzato per rimpiazzare un gettone *qualsiasi*. Un punto interrogativo “?” sul gettone di destra delle carte missione celesti, significa che un giocatore può scartare un gettone a *sua scelta*. Quando un giocatore gioca con *successo* una carta missione e la piazza davanti a sé, può pescare immediatamente un'altra carta missione da uno dei tre mazzi.

È quindi possibile pescare una carta missione azzurra dopo aver giocato una carta missione celeste.

Il giocatore, dopo aver pescato una carta missione, se dispone dei gettoni necessari, può continuare a giocare altre carte missione, compresa quella appena pescata. Per ogni carta giocata, il giocatore continua a pescare altre carte missione fino a che non ne può più giocare o decide di smettere. A questo punto è il turno del giocatore successivo.

Attenzione: Ciascun giocatore può conservare per il round successivo soltanto *un* gettone missione. Se un giocatore possiede più di un gettone dopo aver terminato di giocare le sue carte missione, deve scartare tutti i gettoni in eccesso fino a rimanere con un solo gettone. Come indennizzo per ciascun gettone scartato, il giocatore pesca dalla riserva uno standardo coperto.

Esempio: Michele possiede i seguenti gettoni e ha due carte missione in mano. Egli comincia a scartare uno Scettro e un Anello e gioca la carta di sinistra davanti a sé. Successivamente pesca una carta blu scuro sperando di trovare una carta con un doppio Scettro.



Sfortunatamente la carta missione pescata è un doppio Elmo! Michele scarta i suoi due ultimi gettoni (Corona = Elmo; Scettro = ?) e piazza la carta davanti sé. Michele pesca ancora un'altra carta missione ma poiché non ha più gettoni, il suo turno termina e si procede con il giocatore successivo.

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato il loro turno della fase Missioni, il segnalino Primo giocatore viene passato al giocatore successivo. Inizia un nuovo round (vedi fase Rendita). La partita termina alla fine della fase Missioni del 4° round.

Attenzione: Se ci sono soltanto 3 giocatori, il primo giocatore del 4° round, per bilanciare il fatto che è stato costretto a giocare per primo due volte, pesca una carta complotto.

MISSIONI

I giocatori, durante il loro turno, cercano di portare a termine le proprie missioni scartando i gettoni corrispondenti

Dopo aver giocato una carta missione, se ne pesca immediatamente un'altra

Ciascun giocatore può conservare per il round successivo soltanto un gettone. I gettoni in eccesso vengono scartati in cambio di standardi

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Dopo la fine della fase Missioni del 4° round, ogni giocatore può scambiare parte del "materiale avanzato", in cambio di standardi. Si pesca uno standardo coperto per ciascuno dei seguenti casi:

- ♣ 1 carta influenza (grazie al personaggio della tessera nr. 11)
- ♣ 1 carta complotto non utilizzata
- ♣ 1 gettone missione non utilizzato
- ♣ 1 gettone influenza su una tessera (grazie ai personaggi 6 e 8)
- ♣ 3 Luigi d'oro

Esempio: Francesco possiede alla fine della partita:

- ♣ 1 carta influenza (grazie al personaggio nr. 11) (= 1 standardo)
 - ♣ 2 carte complotto (= 2 standardi)
 - ♣ 8 Luigi d'oro (= 2 standardi)
 - ♣ 2 gettoni influenza sulla tessera nr. 5 (grazie al personaggio nr. 8) (= 2 standardi)
- Francesco può quindi pescare altri 7 standardi che aggiunge a quelli che ha già ottenuti.*

I giocatori scoprono i propri standardi e li dividono per tipo. Di seguito si determina chi ne possiede di più per ogni tipo. Il giocatore che ne possiede di più, pesca subito un altro standardo di quel tipo e lo aggiunge a quelli già ottenuti. Se 2 o più giocatori possiedono il maggior numero di standardi di un determinato tipo, ciascuno di loro riceve uno altro standardo. Questo calcolo si ripete per tutti i 6 tipi. Una volta terminato, i giocatori contano *tutti* i propri standardi e sommano questo totale ai punti vittoria ottenuti con le carte missione portate a termine. *Ogni* missione portata a termine vale 5 punti vittoria indipendentemente dalla sua funzione e difficoltà.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria viene dichiarato il vincitore della partita. In caso di parità, vince chi tra loro possiede il maggior numero di gettoni influenza nella propria riserva personale.

Le tessere personaggio

Le rendite che si ottengono influenzando i diversi personaggi sono identiche su entrambi i lati della tessera. Ciò che cambia sono le varie condizioni "Denaro", "1° Posto" e "Gettoni influenza".

Anne d'Autriche (# 1):

Il/I giocatori ricevono *un* gettone missione "Scettro".

Philippe I d'Orléans (# 2):

Il/I giocatori ricevono *un* gettone missione "Lettera".

Marie-Thérèse d'Espagne (# 3):

Il/I giocatori ricevono *un* gettone missione "Anello".

Le Grand Dauphine (# 4):

Il/I giocatori ricevono *un* gettone missione "Elmo".

(Attenzione: La pedina Luigi XIV può aggiungere un gettone Corona alla rendita di uno di questi 4 personaggi)

Françoise-Athénaïs de Montespan (# 5):

Il/I giocatori ricevono *un* gettone missione "Corona".

Dopo il 4° round i giocatori ricevono standardi per:

- carte influenza
- carte complotto
- gettoni missione
- gettoni influenza su una tessera
- 3 Luigi d'oro

Si determina chi possiede il maggior numero di standardi di ogni tipo: per ogni maggioranza + 1 standardo

I punti vittoria:

- 1 per ogni standardo
- 5 per ogni missione completata

Il vincitore è chi ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria



Le Grand Condé (# 6):

Il/I giocatori ricevono uno standardo e successivamente possono, secondo il normale turno di gioco, piazzare *uno* dei propri gettoni che si trova nella riserva *generale* su una *qualsiasi* tessera.

(È possibile piazzare gettoni sulle tessere (da 7 a 12) per modificare eventualmente la maggioranza su una tessera ancora da valutare oppure sulle tessere (da 1 a 5) per il round seguente o per il conteggio finale dei punti vittoria).

Jean-Baptiste Colbert (# 7):

Il/I giocatori ricevono 5 Luigi d'oro dalla Banca.

Françoise de Maintenon (# 8):

Il/I giocatori possono, secondo il normale turno di gioco, piazzare *due* gettoni influenza dalla loro riserva *generale* sulla tessera del personaggio nr. 5. Inoltre ciascun giocatore prende un gettone dalla riserva generale e lo mette in quella personale.

Louise de La Vallière (# 9):

Il/I giocatori ricevono *un* gettone missione "Corona".

Henri de Turenne (# 10):

Il/I giocatori pescano dalla riserva 2 standardi coperti.

Jules Mazarin (# 11):

Il/I giocatori pescano, secondo il normale turno di gioco, una carta influenza dal mazzo corrispondente.

François-Michel Louvois (# 12):

Il/I giocatori pescano dalla riserva uno standardo coperto e pescano, secondo il normale turno di gioco, una carta complotto dal relativo mazzo.

Da ricordare:

- * È il giocatore con il maggior numero di gettoni che riceve per primo la rendita di ciascun personaggio. Gli altri giocatori seguono in senso orario anche se, fatta eccezione per la rendita dei personaggi nr. 6 e nr. 8, l'ordine non ha alcuna importanza in termini di gioco.
- * Ciascun giocatore riceve ogni singola rendita soltanto una volta per round. Dopo aver ricevuto una rendita non è più possibile pagare per acquistare gettoni o carte supplementari.
- * Quando un giocatore riceve un gettone Corona (personaggi 5 e 9), può prenderlo da una qualunque delle due riserve. Le Corone sono divise in due riserve soltanto per migliorare la visibilità delle stesse.
- * Se un giocatore riceve uno standardo (personaggi 6, 10 e 12), lo pesca dalla riserva senza farlo vedere agli avversari e lo piazza davanti a sé coperto. Un giocatore può guardare in qualsiasi momento gli standardi che possiede.
- * Se un giocatore riceve una carta influenza (personaggio 11) pesca la carta e la tiene in mano. Nella successiva fase Influenza egli potrà giocare anche questa nuova carta.
- * Se un giocatore riceve una carta complotto (personaggio 12) pesca la carta e la tiene in mano e potrà utilizzarla nella prossima fase Valutazione.
- * Se un giocatore ha il diritto di prendere dei gettoni dalla riserva generale (personaggi 6 e 8) per piazzarli sulle tessere dei personaggi, può anche prenderli dalla propria riserva personale se non ne ha più in quella generale.



Inoltre:

- Quando le illustrazioni su una tessera personaggio mostrano dei piccoli gettoni influenza, si tratta sempre di gettoni della riserva generale. Se i gettoni sono invece grandi, si tratta di gettoni della riserva personale

- Non è previsto che il denaro, i gettoni missione e gli standardi si esauriscano. Se durante una partita dovesse terminare una di queste risorse, il materiale mancante dovrebbe essere sostituito con qualcosa di appropriato

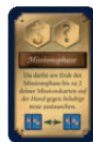
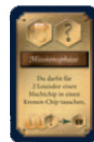
Le carte missione

Quando viene portata a termine una missione, la relativa carta missione resta piazzata davanti al giocatore *fino alla fine della partita*. Salvo indicazioni contrarie, una carta ha valore per *ciascun* round e pertanto una carta missione non vale soltanto una volta per partita ma bensì *una volta per round*. Una carta missione giocata può essere utilizzata dal giocatore che l'ha portata a termine ma non è obbligato a farlo. Per semplificarne l'utilizzo, si consiglia di piazzare le carte secondo l'ordine delle fasi in cui possono essere utilizzate, da sinistra verso destra.



Le 20 carte missione celesti sono le più facili da portare a termine poiché è sufficiente un gettone specifico più uno a scelta. Per bilanciare questa semplicità, i vantaggi che queste carte offrono sono limitati. Esistono 7 differenti tipi di queste carte:

- ✦ **+ 1 carta missione (2x):** Queste due missioni sono le uniche che valgono *una volta soltanto per partita*, ovvero valgono nel momento stesso in cui vengono giocate. Il giocatore, dopo aver giocato una di queste missioni, pesca 2 carte missione anziché una. Se lo desidera può guardare la prima carta pescata prima di pescare la seconda (dal solito mazzo o da un mazzo diverso). Il giocatore, fino alla fine della partita, avrà quindi in mano per sempre 3 carte missione.
- ✦ **+ 1 gettone influenza (4x):** Il giocatore può riprendere uno dei suoi gettoni presente nella riserva generale durante il secondo passaggio di ogni fase *Rendita*. Se non ci sono più gettoni nella riserva generale, il giocatore non ottiene niente.
- ✦ **+ 1 Luigi d'oro (4x):** Il giocatore può prendere dalla Banca 1 Luigi d'oro durante il secondo passaggio di ogni fase *Rendita*.
- ✦ **+ 1 gettone influenza sul personaggio 1/2/3/4 (1x ciascuno):** All'inizio della fase *Influenza*, il giocatore può prendere *uno* dei suoi gettoni dalla riserva *generale* e piazzarlo sulla tessera personaggio indicato sulla carta.
- ✦ **Pagare 2 Luigi d'oro... (2x):** Il giocatore può scegliere per *una volta*, durante la fase *Influenza*, di pagare 2 Luigi d'oro alla Banca anziché giocare una carta influenza. La fase prosegue con il giocatore successivo. (*Il giocatore passa volontariamente il turno*)
- ✦ **Scambiare un gettone missione (2x):** Il giocatore può, durante un qualsiasi momento della fase *Missioni*, pagare 2 Luigi d'oro alla Banca e scambiare *un* gettone *di sua scelta* per un gettone Corona. Questa carta può essere utilizzata anche subito dopo averla giocata.
- ✦ **Scambiare una carta missione (2x):** Alla *fine* di ogni fase *Missioni*, il giocatore può mettere 1 oppure 2 delle sue carte missione *che ha in mano* sotto il relativo mazzo e pescare altrettante nuove carte da un mazzo a *sua scelta*. Se un giocatore possiede *entrambe* queste carte può utilizzarle *insieme*, anche una dopo l'altra. (*Può persino scambiare le carte che ha appena pescato a seguito del primo scambio*).





Le 12 carte missioni azzurre sono leggermente più difficili da portare a termine (richiedono 2 gettoni di tipo *diverso*), ma i vantaggi che offrono sono più interessanti rispetto a quelli offerti dalle missioni celesti. Esistono 5 differenti tipi di queste carte:

- ✦ **+ 2 Luigi d'oro ... (4x)**: Il giocatore può prendere dalla Banca 2 Luigi d'oro durante il secondo passaggio di ogni fase *Rendita* oppure 1 Luigi d'oro e un gettone influenza oppure ancora 2 gettoni influenza dalla riserva *generale*.
- ✦ **+ 1 stendardo (2x)**: Il giocatore, durante il secondo passaggio di ciascuna fase *Rendita*, può pescare uno stendardo coperto dalla riserva e piazzarlo davanti a sé.
- ✦ **+ 1 gettone sul personaggio con la pedina Luigi XIV (2x)**: All'inizio della fase *Influenza*, il giocatore può piazzare uno dei suoi gettoni della riserva *generale* sulla tessera personaggio su cui si trova attualmente la pedina di Luigi XIV.
- ✦ **+ 1 gettone sul personaggio 5 / 9 (1 per tipo)**: All'inizio della fase *Influenza*, il giocatore può piazzare uno dei suoi gettoni della riserva generale sulla tessera del personaggio nr. 5 oppure nr. 9 (come indicato sulla carta).
- ✦ **Scambiare una carta influenza (2x)**: Durante la fase *Influenza*, il giocatore può scartare *una* carta influenza al centro del tabellone e pescarne una nuova dal relativo mazzo. Dopo lo scambio, la fase prosegue con il turno del giocatore successivo.



Le 8 carte missione blu scuro sono le più difficili da compiere, perché richiedono 2 gettoni missione *uguali*. Naturalmente i vantaggi che offrono sono molto interessanti. Esistono 8 carte di questo tipo:

- ✦ **+ 3 gettoni influenza**: Il giocatore, durante il secondo passaggio di ciascuna fase *Rendita*, recupera 3 dei suoi gettoni influenza dalla riserva generale. Se non ci sono gettoni nella riserva generale, il giocatore non ottiene niente.
- ✦ **+ 3 Luigi d'oro**: Il giocatore può prendere dalla Banca 3 Luigi d'oro durante il secondo passaggio di ogni fase *Rendita*.
- ✦ **+ 1 carta complotto**: Il giocatore può pescare durante il secondo passaggio di ciascuna fase *Rendita*, una carta complotto ed aggiungerla a quelle eventualmente già in mano.



- ♣ **1 gettone = 1 carta influenza:** Il giocatore può, durante ciascuna fase *Rendita*, scartare un suo gettone che si trova nella riserva *personale* e metterlo in quella *generale*; per ottenere in cambio una carta influenza.
- ♣ **1 carta influenza = 4 gettoni:** Il giocatore può, durante ciascuna fase *Influenza* e dopo aver giocato la carta (normale oppure un Jolly), piazzare fino a 4 gettoni influenza su un personaggio a *sua scelta* (ovvero decidere la tessera da cui iniziare il piazzamento) oppure ritirare 4 gettoni dalla riserva *generale* e metterli in quella *personale*.
In altre parole, con questa carta missione, una *qualsunque* delle carte influenza del giocatore, diventa un Jolly da 4 gettoni.
- ♣ **Piazzare un gettone influenza:** Alla fine di ciascuna fase *Influenza*, il giocatore può prendere *un* gettone supplementare dalla riserva *generale* e piazzarlo sulla tessera di un personaggio a sua scelta.
- ♣ **Un giocatore al 1° Posto:** Il giocatore può, durante ciascuna fase di *Valutazione*, ottenere la rendita di una tessera con condizione 1° Posto nel caso in cui si trovi in parità con uno o più avversari. In questo caso la tessera viene capovolta. *Attenzione:* questa carta missione può essere giocata anche subito *dopo* l'eventuale utilizzo di una carta complotto.
Esempio: Durante la fase di *Valutazione*, la pedina di Luigi XIV si trova sul personaggio nr. 4 che mostra la condizione 1° Posto. Marina e altri due giocatori hanno ciascuno tre gettoni influenza su questa tessera. Marina decide di utilizzare la sua carta missione per vincere la situazione di parità. Scarta i suoi gettoni, li rimette nella riserva generale e riceve un Elmo ed una Corona. Gli avversari non ricevono alcuna rendita, ma riprendono i propri gettoni e li rimettono nelle rispettive riserve personali. La tessera personaggio viene capovolta. Marina potrà nuovamente utilizzare la sua carta missione al prossimo round.
- ♣ **- 1 Luigi d'oro:** Il giocatore, durante la fase di *Valutazione*, paga 1 Luigi d'oro in meno, rispetto a quanto indicato, *ogni volta* che può corrompere un personaggio per ottenere la rendita.
Attenzione: Questa carta *non* si applica alle altre carte missione che richiedono il pagamento di denaro.

Note:

- ♣ Se un giocatore possiede due carte missione identiche, può ovviamente utilizzarle entrambe durante la fase corrispondente. Se un giocatore possiede per esempio 2 carte "Scambiare un gettone missione", può pagare 2x2 Luigi d'oro e scambiare due dei suoi gettoni missione in cambio di due gettoni Corona. Un giocatore che possiede le due carte "+ 1 carta missione" avrà in mano per sempre 4 carte missione
- ♣ Se un giocatore ha il diritto di piazzare su un personaggio gettoni influenza prendendoli dalla riserva generale e questa non ne contiene abbastanza, può prenderli anche dalla sua riserva personale.



Regole per partite con 2 giocatori

Preparazione

Resta *tutto* invariato senza modifiche salvo che il 1° giocatore piazza 5 gettoni nella riserva generale e il 2° ne piazza 6 anziché 5.

Svolgimento della partita

Resta *tutto* invariato senza modifiche salvo che all'inizio di ciascuna fase Influenza si prendono da parte **8 gettoni** di un **terzo colore** che verranno utilizzati da parte di un giocatore immaginario. Due di questi gettoni vengono piazzati sulla tessera personaggio dove si trova attualmente la pedina di Luigi XIV. Si pescano le prime 3 carte influenza dal mazzo e si piazzano 2 gettoni del giocatore immaginario per ciascuna carta pescata (*Se viene pescato un Jolly, viene scartato e viene pescata una nuova carta*).

Terminata questa procedura, giocano a turno i due giocatori reali secondo le regole descritte in precedenza. Unica differenza: in sede di Valutazione, il giocatore immaginario non ottiene alcuna rendita anche in caso di possesso della maggioranza dei gettoni.

Il primo giocatore piazza 5 gettoni nella riserva generale e il secondo ne piazza 6

All'inizio di ciascuna fase Influenza si piazzano 4x 2 gettoni di un giocatore immaginario

Il contesto storico

Questo gioco riunisce i diversi personaggi che hanno avuto un ruolo importante alla corte di Luigi XIV. Naturalmente non tutti si sono trovati a Versailles nello stesso momento. Il Cardinale Mazzarino era già morto da diversi anni quando Madame de Montespan si affiancò a Luigi XIV. L'unità monetaria è stata adattata al meccanismo del gioco, in quanto 3 o 4 Luigi d'oro non erano certamente una somma sufficiente per corrompere personaggi importanti appartenenti alla corte...

Luigi XIV, * 5 Settembre 1638; † 1 Settembre 1715

Viene incoronato a 5 anni ma lascia poco dopo e per molto tempo le redini del potere nelle mani della madre, *Anna d'Austria* e in quelle del Primo Ministro il *Cardinale Mazzarino*. Soltanto dopo la morte di questo ultimo nel 1661 Luigi XIV prende realmente in mano il potere e durante i decenni successivi diviene uno dei più influenti reggenti d'Europa, guadagnandosi l'appellativo di *Re Sole*: colui che ruota intorno all'Universo.

Anne d'Autriche, * 22 Settembre 1601; † 20 Gennaio 1666

Figlia di *Filippo III* di Spagna, sposa Luigi XIII (suo stesso nipote) nel 1615 a Bordeaux. Dopo 23 anni di matrimonio senza discendenti, nel 1638 Anne partorisce finalmente l'erede al trono tanto atteso. Alla morte del re nel 1643, prende il potere per circa 20 anni. Durante questo periodo, si occupa principalmente della "fronda", un movimento di rivolta contro la corona gestito dalla nobiltà destituita.

Philippe I d'Orléans, * 21 Settembre 1640; † 8 Giugno 1701

In qualità di secondogenito vive all'ombra di suo fratello maggiore. È stato *Duca d'Orléans* a partire dal 1661 e ottiene numerosi successi in campo militare a favore della Francia. La seconda sposa del "signore", come viene definito, è stata *Lieselotte di Pfalz*.

Marie-Thérèse d'Espagne, * 10 Settembre 1638; † 30 Luglio 1683

Figlia del re di Spagna *Filippo V*, si sposa con Luigi XIV nel 1660. Dalla loro unione nascono sei bambini che purtroppo muoiono tutti in giovane età, meno il primogenito il *Grande Delfino*. Contrariamente alla nutrita schiera di amanti del Re Sole, Maria Teresa di Spagna non ha mai giocato un ruolo molto importante all'interno della corte.

Le Grand Dauphin, * 1 Novembre 1661; † 14 Aprile 1711

Luigi di Francia, primogenito del Re non è mai riuscito a prendere il potere. Sebbene unico discendente legittimo in attesa della corona, muore prima di suo padre. Dal suo matrimonio con *Annamaria di Baviera* nasce Luigi di Francia, padre di *Luigi XV*.

Françoise-Athénais de Montespan, * 5 Ottobre 1640; † 27 Maggio 1707

Giunge alla corte di Luigi XIV come dama di compagnia di *Maria Teresa* e dopo alcuni anni riesce infine a prendere il posto di *Madame de La Vallière* come amante del re. Dalla relazione con questo ultimo nascono otto figli, tutti legittimamente dichiarati.

Le Grand Condé, * 8 Settembre 1621; † 11 Dicembre 1686

Il *Principe di Condé* e *Duca di Bourbon*, vero nome Luigi II, si distingue soprattutto come generale durante la *Guerra dei 30 Anni*. Nella rivolta denominata "*fronda*" si schiera contro la corona e a causa di questo viene arrestato e messo in prigione. Riabilitato dallo stesso *Luigi XIV* con la promessa di riprendere il posto di comando nell'esercito.

Jean-Baptiste Colbert, * 29 Agosto 1619; † 6 Settembre 1683

È uno stretto collaboratore di *Mazzarino* e alla morte di questo ultimo ottiene l'incarico di Ministro del tesoro e del commercio da parte del Re. Ha il merito di mettere in pratica le teorie del *Mercantilismo* e la sua politica favorisce l'esportazione e il colonialismo garantendo grande ricchezza alla Francia nei successivi venti anni.

Françoise de Maintenon, * 27 Novembre 1635; † 15 Aprile 1719

Giunge a *Versailles* nel 1669 per occuparsi dell'educazione dei figli di *Luigi XIV* e di *Madame de Montespan*. Ottiene rapidamente i favori del Re e dopo la morte di *Maria Teresa di Spagna*, il Re sposa la maestra dei suoi figli che nel frattempo è divenuta Marchesa.

Louise de La Vallière, * 6 Agosto 1644; † Giugno 1710

Inizialmente è stata la dama di compagnia di *Enrietta d'Inghilterra*, la prima moglie di *Filippo I d'Orléans*. Diviene rapidamente una delle favorite del giovane Re ma l'arrivo di *Madame de Montespan* annuncia il suo declino. Alla fine abbandona la corte per ritirarsi in un convento.

Henri de Turenne, * 11 Settembre 1611; † 27 Luglio 1675

Durante il periodo della "*fronda*" è schierato contro il re. Successivamente cambia fronte e infligge, in una battaglia nei pressi di Parigi, una severa sconfitta al suo precedente compagno d'armi *Condé*. Nel 1660 viene nominato Maresciallo Generale dell'armata del Re. Ucciso in battaglia durante la *Guerra delle Fiandre* da una cannonata.

Jules Mazarin, * 14 Giugno 1604; † 9 Marzo 1661

Nato in Italia a Piscina con il nome di *Giulio Mazzarino*, giunge a Parigi per il nunzio pontificio. Nel 1640 viene reclutato dal *Cardinale Richelieu*. Due anni più tardi gli succede nel ruolo di Primo Ministro, ruolo che occuperà fino alla sua morte nel 1661 dopo 20 anni di carica gestita in accordo con la Regina madre e con il Re.

François-Michel de Louvois, * 18 Gennaio 1641; † 16 Luglio 1691

Eredita da suo padre *Michel le Tellier* il posto di Ministro della Guerra nel 1666. Le sue competenze in questo campo gli permettono di trasformare in 20 anni le truppe reali in una vera e propria potenza militare. Dopo la morte di *Colbert*, nel 1683, inizia ad occuparsi di politica interna.

L'autore e l'editore desiderano ringraziare tutti coloro che hanno partecipato al collaudo di questo gioco per il loro entusiasmo e i numerosi consigli, in particolare: i club di gioco di Bödefeld, Norimberga, Prien, Rosenheim, Siegdorf, Wasserbourg e Vienna.

L'autore ringrazia particolarmente sua moglie Maja per l'inesauribile energia durante il completamento del gioco.

Avete delle critiche, delle domande oppure delle idee a proposito di questo gioco?

Contattateci ai seguenti indirizzi:

alea | Postfach 1150 | D-83233 Bernau am Chiemsee
Telefono: 08051 – 970720 | Fax: 08051 – 970722
E-mail: info@aleaspiele.de

Visitate inoltre il nostro sito web:
www.aleaspiele.de

Distr. CH: Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

Traduzione italiana curata da Michele "Fava" Mura – (michelemura@libero.it)
Revisione curata da Riccardo Semino Favro "Racca" – (scracca@fastwebnet.it)
La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

© 2004 Rüdiger Dorn
© 2005 Ravensburger Spieleverlag



224661