

PALAIS ROYAL (Riassunto)

di X. Georges – per 2-4 giocatori da 12 anni in su – Durata: 60-90 minuti

PREPARAZIONE

Suggerimento per il posizionamento delle stanze:	Porta di Servizio	Ufficio reclutamento	Stanza del Cardinale
	Zecca	Cancello del Palazzo	Madame Pompadour
	Scale	Stanza del Re	Corte

Ogni giocatore piazza 3 servi sulle scale, 2 nella corte, 5 in altre stanze a suo piacimento e 8 nella riserva personale.

1° Giocatore: 0 monete – 2° Giocatore: 1 moneta – 3° Giocatore: 2 monete – 4° Giocatore: 3 monete

AZIONI (da eseguire nell'ordine indicato)

- 1) **CORTE:** per ogni servo del proprio colore qui presente, se ne può piazzare uno sul Cancello del Palazzo (dalla riserva personale o da altre stanze). Bonus di maggioranza: piazzare 1 servo in più sul Cancello.
 - 2) **SCALE:** per ogni servo del proprio colore qui presente, si può effettuare un movimento di un servo (in orizzontale o verticale, ma non in diagonale). Bonus di maggioranza: 1 movimento in più.
 - 3) **a. ZECCA:** per ogni servo del proprio colore qui presente, si guadagna 1 moneta.
Bonus di maggioranza: guadagnare 1 moneta in più.
b. STANZA DEL RE: per ogni servo del proprio colore qui presente, si dispone di 1 sigillo blu (in fase 4).
Bonus di maggioranza: piazzare un altro servo in questa stanza (dalla riserva personale o da altre stanze).
c. MAD. POMPADOUR: per ogni servo del proprio colore qui presente, si dispone di 1 sigillo viola (in fase 4).
Bonus di maggioranza: piazzare un altro servo in questa stanza (dalla riserva personale o da altre stanze).
 - 4) **UFFICIO DI RECLUTAMENTO:** per ogni servo del proprio colore qui presente, si può prendere una tessera nobile pagandola somma prevista in denaro e sigilli blu/viola (rimuovendo un numero corrispondente di servi dalle stanze del Re e di Madame Pompadour); per ogni tessera nobile prelevata rimuovere un servo dall'ufficio; i servi rimossi tornano nella riserva personale. Bonus di maggioranza: non previsto.
 - 5) **PORTA DI SERVIZIO:** per ogni servo del proprio colore qui presente, si può pescare una carta privilegio; per ogni carta che si decide di tenere, rimuovere un servo dalla Porta di Servizio riponendolo nella riserva personale; le carte che non vengono prese vanno messe fra gli scarti. Bonus di maggioranza: non previsto.
- **STANZA DEL CARDINALE:** i servi piazzati su questa stanza servono a risolvere le situazioni di parità.
Bonus di maggioranza: non previsto.

TESSERE NOBILE

- Il costo in denaro delle tessere si riduce di 1 moneta per ogni spazio libero adiacente alla tessera che si vuole prendere (le statue presenti sui bordi interrompono i contatti fra i vari spazi).
- Le tessere che danno solo punti vittoria vanno tenute coperte, quelle che danno privilegi ad ogni turno coperte, quelle che danno privilegi da usare una volta sola vanno coperte una volta utilizzate.
- Quando si prende una tessera lungo il perimetro si deve piazzare un proprio servo sullo spazio vuoto, prelevandolo dalla riserva personale o da una stanza del palazzo. Alla fine del gioco si valutano le maggioranze su ciascun lato (lo spazio più esterno vale x2, quelli negli angoli per entrambi i lati): chi ha la prima maggioranza ottiene 6 PV, chi ha la seconda maggioranza 2 PV (in caso di parità i giocatori scalano di una posizione, non conta la Stanza del Cardinale)

CARTE PRIVILEGIO

- Una volta acquistate il giocatore le tiene nella sua mano; per attivarle (in corrispondenza dell'azione prevista per ogni carta) bisogna pagare la somma indicata in denaro.
- Una volta attivate e usate vanno messe fra gli scarti.
- Le carte comprate ma inutilizzate, a fine partita danno 1 PV ciascuna.

FINE DEL GIOCO

Quando all'inizio del turno del primo giocatore sono rimaste sul tabellone 12 o meno tessere nobile, ogni giocatore svolge il suo ultimo turno, dopodichè si ricevono punti vittoria per:

- Tessere Nobile possedute;
- Eventuali Carte Privilegio giocate + 1 PV per ciascuna carta non giocata ancora in mano;
- Maggioranze di servi sui 4 lati del tabellone.

In caso di parità si considerano le maggioranze nella Stanza del Cardinale. I soldi avanzati non contano.

CARTE PRIVILEGIO (*vedere le illustrazioni sulle regole originali*)

- **CARTA TIPO 1 (Costo: 1 – Prima dell’Azione 1):** si riceve il bonus di maggioranza per tutte le stanze in cui si ha almeno un servo; la carta resta scoperta davanti al giocatore fino alla fine del proprio turno.
- **CARTA TIPO 2 (Costo: 1 – Azione 1):** piazzare nella Corte quanti servi si desidera (prendendoli dalla riserva personale o da altre stanze).
- **CARTA TIPO 3 (Costo: 2 – Azioni 1-2):** piazzare 2 servi nella Corte (prendendoli dalla riserva personale o da altre stanze) ed effettuare fino a 6 movimenti in più.
- **CARTE TIPO 4 (Costo: 0/2 – Azione 2):** effettuare fino a 5/9 movimenti in più.
- **CARTA TIPO 5 (Costo: 1 – Azione 4):** si hanno a disposizione 2 sigilli in più (in una combinazione a piacere).
- **CARTA TIPO 6 (Costo: 0 – Azione: qualsiasi):** ricevere 4 monete dalla banca.
- **CARTE TIPO 7 (Costo: 1/4 – Azione: qualsiasi):** ricevere 2/4 PV a fine partita (la carta va tenuta scoperta davanti al giocatore fino alla fine della partita).

TESSERE NOBILE (*vedere le illustrazioni sulle regole originali*)

- **TESSERA TIPO 1 (Azione 1):** aggiungere fino a 2 servi nella Corte (prendendoli dalla riserva personale o da altre stanze) ad ogni turno.
- **TESSERA TIPO 2 (Azione 2):** effettuare fino a 2 movimenti in più ad ogni turno.
- **TESSERA TIPO 3 (Azione 2):** i servi del giocatore possono muoversi in diagonale ad ogni turno.
- **TESSERA TIPO 4 (Azione 3):** ricevere 2 monete dalla banca ad ogni turno.
- **TESSERE TIPO 5 (Azione 3):** ad ogni turno si può aggiungere 1 servo nella Stanza del Re o di Madame Pompadour (prendendolo dalla riserva personale o da altre stanze), riponendolo nella riserva personale dopo aver effettuato l’azione 4.
- **TESSERA TIPO 6 (Azione 5):** ad ogni turno, se il giocatore ha almeno 1 servo sulla Porta di Servizio, può pescare 3 carte privilegio in più; il numero massimo di carte acquistabili è comunque sempre uguale al numero di servi presenti sulla Porta di Servizio.
- **TESSERE TIPO 7 (Azione: qualsiasi):** ricevere immediatamente 1/3 servi dalla riserva generale e aggiungerli in quella personale.

Testo a cura di Adams