



Traduzione by The Goblin 1998

NOTA: *i vocaboli "tecnici" di gioco riportati sulle carte sono qui volontariamente mantenuti in inglese allo scopo di non causare confusione e per un più rapido riferimento alle componenti del gioco.*

1.0 Scopo del Gioco

Siete alla corte del Re Sole, nello splendido palazzo della reggia di Versailles. Nel corso del gioco, interpreterete di volta in volta il ruolo di uno dei membri della stessa famiglia di cortigiani, uomini o donne a secondo dei casi, in cerca di fortuna, felicità e ovviamente denaro.

L'unico modo per giungere al risultato è entrare nei favori del padrone di casa, ma occorrerà fare attenzione agli altri cortigiani, che faranno di tutto per danneggiare la vostra reputazione con il Re e la Regina, mandandovi magari a dimorare in qualche palazzo meno piacevole della reggia: la Bastiglia!

Vince il gioco il primo che raggiunge l'equivalente di 50.000 sterline.

2.0 Componenti del Gioco

La scatola contiene:

- Mappa di gioco rappresentante la reggia di Versailles, incluse le camere del Re (zone blu) e della Regina (zone rosse), identificate da numeri che vanno da -2 a 9. Questi numeri indicano la considerazione (Mark) del Re o della Regina nei confronti del vostro cortigiano; maggiore il valore, maggiore sarà la probabilità di avere i favori del Re.
- Mazza di 110 carte.
- 2 busti rappresentanti il Re e la Regina.
- 24 segnalini rappresentanti i cortigiani (4 per giocatore, 2 uomini e 2 donne), che vengono usati per segnare il punteggio di favore (Mark) di ciascun giocatore sulla mappa.
- 2 dadi a dieci facce, uno blu e l'altro rosso.
- Manuale di istruzioni.
- 1 blocco "Grand Register of Courtiers", contenente i fogli di registro dei cortigiani.

3.0 Etichetta

Non vi comporterete nel palazzo di Versailles come fareste in qualsiasi altro posto: la vita di corte è governata da una rigida etichetta che vi costringerà a parlare e rivolgervi agli altri cortigiani in modo educato e rispettoso. Nel corso del gioco dovrete usare un vocabolario educato e corretto nel rivolgervi agli altri giocatori e nel difendere i vostri interessi.

I giocatori dovranno apostrofarsi in ordine di **QUALITY** (appellativo tipo Lady, Sir, etc.), **DIGNITY** (cariche tipo Marshal etc.), **NOBLE** (titoli nobiliari come Duke, Marquis, Count o Baron), **FAMILY NAME** (nome dinastico tipo D'Argenson, etc.) e infine **CHARGE** (incarichi come Gouverness, Minister of Finance, etc.).

E' possibile rivolgersi ad un cortigiano utilizzando solo parte della gerarchia di appellativi indicata, ma l'ordine non deve essere alterato, altrimenti l'etichetta non è rispettata. Nel caso che un cortigiano abbia più titoli nobiliari, verrà utilizzato quello più elevato.

Una mancanza di etichetta, errori nel rivolgersi a un cortigiano come confonderne il sesso o il nome, chiamarlo con espressioni tipo "a te, Bob.." anziché "a voi mio caro Marchese di Thrémère..." saranno puniti dal Grand Chamberlain (Gran Ciambellano). **Il Grand Chamberlain può applicare una multa di 1.000 sterline per ogni infrazione all'etichetta**, segnandolo immediatamente sul Grand Register of Courtiers, eventualmente mandando in negativo il totale di chi non avesse denaro a sufficienza per pagare la multa.

A corte il "gioco leale" è d'obbligo e pertanto quando lo stesso Grand Chamberlain dovesse infrangere l'etichetta, è tenuto ad applicare le sanzioni anche a sé stesso.

4.0 Il Grand Chamberlain

Verrà nominato o estratto a sorte un giocatore che ricoprirà questa funzione. I qualità di conduttore del gioco e arbitro allo stesso tempo, il Grand Chamberlain osserva il progresso delle varie fasi di gioco tenendo d'occhio il comportamento degli altri cortigiani in termini di etichetta.

Il Grand Chamberlain è colui che detiene e gestisce il **Grand Register of Courtiers**, sul quale registra gli introiti di tutti i giocatori e le variazioni del loro status sociale.

All'inizio di un nuovo turno il Grand Chamberlain viene rimpiazzato dal giocatore alla sua sinistra.

5.0 Nazionalita' della Regina (party)

Ogni cortigiano difende gli interessi di una potenza straniera presso la corte: Inghilterra, Spagna o Olanda. L'appartenenza ad una o all'altra nazionalità viene indicata come il "party" di quel giocatore sulle carte e quindi un cortigiano inglese sarà riferito come appartenente allo "english party" e così via. Naturalmente quando si parlerà di "party of the Queen" si indicherà la stessa nazionalità della Regina.

All'inizio del gioco ogni giocatore sorteggia a caso la propria nazionalità fra le tre possibili; successivamente, durante il corso del gioco, un nuovo cortigiano potrà scegliere liberamente la sua nazionalità (in seguito alla morte di un cortigiano questo sarà sostituito da un altro membro della famiglia presso la Corte).

6.0 Preparazione del gioco

Ponete la mappa al centro del tavolo. Questa contiene una serie di riquadri in cui verranno a trovarsi le varie funzioni di ogni round.

6.1 La mappa

I tre riquadri in alto a sinistra rappresentano l'attuale localizzazione della Corte, che può essere "a caccia", "in guerra" o "in Versailles", rispettivamente da sinistra verso destra. La presenza del busto del Re su una di tali caselle indica dove la Corte si trova al momento.

Sotto le tre posizioni di cui sopra si trovano altri tre riquadri, rispettivamente da sinistra verso destra: "Minister of War" (ministro di guerra) che raccoglie le carte di dichiarazione di guerra, "House of the King" che raccoglie le carte corrispondenti alle cariche non assegnate, i titoli, le dignità e le pensioni e infine "the stock-deck" in cui si pone il mazzo delle carte da pescare.

Sotto questi riquadri si trovano le stanze del palazzo di Versailles, quelle del Re contornate di blu, quelle della Regina di rosso.

Nella parte in alto a destra della mappa si trova una piccola mappa dell'Europa che serve per determinare la nazionalità della regina, ponendone il busto sul paese corrispondente.

Le ultime due caselle della mappa, posizionate in basso a sinistra ed a destra servono rispettivamente per imprigionare nella Bastiglia i cortigiani caduti in disgrazia e per trasportare gli esiliati alle lontane colonie francesi.

6.2 Preparazione

- a. Ponete il busto del Re nella casella "Versailles" in modo che si possa dire che la Corte si trova a Versailles.
- b. Mischiate le carte e distribuitene 6 ad ogni giocatore, quindi ponete le restanti a faccia in giù nella casella "the stock-deck".
- c. Nominate chi sarà il primo Grand Chamberlain (cambierà in ogni turno successivo) e dategli una penna affinché possa registrare sul Grand Register of Courtiers le multe ed ogni altra cosa appropriata.
- d. Distribuite ad ogni giocatore le 4 figurine di cortigiani dello stesso colore: 2 uomini e 2 donne (durante il gioco vi troverete a impersonare di volta in volta personaggi di sesso diverso).
- e. Ogni giocatore dovrà ora scegliere il nome di famiglia (che inizia per "de" come de Maintenon, de la Tour qui Penche, etc..) ed il sesso del proprio personaggio (in funzione delle carte che si posseggono), che saranno annotati dal Grand Chamberlain sul Grand Register of Courtiers rispettivamente alle voci FAMILY NAME e QUALITY. E' possibile accordarsi in modo da determinare casualmente il sesso del proprio personaggio anziché sceglierlo.
- f. Su invito del Grand Chamberlain ("Sir Bourgengelle, avreste la compiacenza di tirare questo dado...") ogni giocatore determina casualmente la nazionalità del proprio cortigiano lanciando uno dei dadi a dieci facce: 1-3 = Inglese, 4-6 = Spagnolo, 7-9 = Olandese, 0 = ritirare il dado. Il Grand Chamberlain provvederà a registrare i risultati alla voce PARTY del Grand Register of Courtiers.
- g. Stabilite la lunghezza della partita che vi accingete a iniziare, determinando il limite di denaro da raggiungere per la vittoria. Potete giocare una partita veloce (circa 90 minuti) a 30.000 sterline, oppure una completa (circa 2 ore e mezza) a 50.000 sterline.
- h. Chiedete a una persona di comprovata onestà di estrarre a caso la nazionalità della prima Regina, lanciando un dado come al punto f. di cui sopra e ponendo quindi il busto sulla corrispondente casella in mappa.

7.0 Turno Di Gioco

Il turno di gioco si compone di quattro distinte fasi successive e indipendenti fra loro di seguito descritte.

7.1 Fase 1: Presentazione a Corte

Un cortigiano che arriva per la prima volta alla Corte del Re Sole (all'inizio del gioco o dopo una morte) deve essere presentato al Re ed alla Regina. Si tratta di una occasione molto importante poiché in questa circostanza si calcola di quanto favore egli goda presso i padroni di casa, determinando i suoi **Mark**; con questo termine si indica il valore del punteggio relativo al favore con il Re o con la Regina di ogni giocatore.

Alla presentazione del Grand Chamberlain **il nuovo cortigiano tira entrambi i dadi a dieci facce ripetendo il tiro per ogni risultato pari a zero: il dado rosso indicherà il favore (Mark) della Regina, quello blu il favore del Re. Se il cortigiano è della stessa nazionalità della regina, il dado rosso si considera aumentato di due punti**, con un valore massimo di 9.

Ogni giocatore pone quindi le sue due figurine dello stesso sesso del cortigiano nelle stanze i cui valori corrispondono ai valori ottenuti per i Mark del Re (stanze blu) e della Regina (stanze rosse). In una stessa stanza possono essere presenti più figurine contemporaneamente.

7.2 Fase 2: Negoziazioni (tempo limite di 5 minuti)

E' la fase più importante del gioco, poiché in questa cercherete di convincere gli altri giocatori ad agire in vostro favore durante il turno in gioco. Potrete formare alleanze o associarvi contro un cortigiano particolarmente favorito.

E' possibile negoziare attorno al tavolo o anche appartarsi in un'altra stanza, potete mostrare le vostre carte ad altri giocatori senza scambiarle; è possibile effettuare delle transazioni a pagamento corrompendo un giocatore affinché giochi una carta in vostro favore, spostate la corte, interceda presso il Re, etc..

Se i giocatori sono abbastanza veloci, il tempo limite di questa fase può essere fissato a meno di 5 minuti.

7.3 Fase 3: Localizzazione (solo il Grand Chamberlain)

Il Grand Chamberlain decide se la corte resterà in Versailles oppure se si sposta "a caccia"; in questa seconda eventualità, sposterà il busto del Re sulla casella corrispondente della mappa per indicare la nuova localizzazione scelta.

Se la Francia si trova "*in guerra*", la localizzazione non potrà essere spostata dal Grand Chamberlain, poiché la Corte deve restare a coordinare l'esercito!

7.4 Fase 4: Turni dei giocatori

Il Grand Chamberlain gioca sempre per primo, quindi il gioco passa al giocatore alla sua sinistra e così via. Al termine, il Grand Chamberlain gioca una seconda volta, passa infine l'incarico di Grand Chamberlain al giocatore che si trova alla sua sinistra e si inizia un nuovo turno di gioco.

7.4.1 Il turno di un giocatore

Durante il proprio turno un giocatore può effettuare DUE AZIONI fra le seguenti (anche ripetute):

- PESCARRE UNA CARTA.** Il giocatore può prendere una carta, la prima dal mazzo coperto oppure una a sua scelta fra quelle poste a faccia in su nel riquadro "*House of the King*".

- b. GIOCARE UNA CARTA. Il giocatore di turno può giocare una carta per sé stesso, per o contro un altro giocatore, per o contro il Re o la Regina; la carta giocata viene posta di fronte al giocatore coinvolto ed ha effetto immediatamente. Alcune carte necessitano per essere usate che il giocatore faccia prima una richiesta al Re (o al reggente quando il Re è morto) secondo quanto al successivo paragrafo 8.0. Dopo che si sono risolti gli effetti, le carte giocate vengono rimosse (ci sono comunque delle eccezioni) e rientreranno in gioco solo quando il mazzo si esaurisce e occorrerà rimescolarlo.
- c. RICHIEDERE UDIENZA. Un giocatore può richiedere udienza per 6 possibili motivi: sottrarre un incarico ad un altro cortigiano, sposarsi, sposare il Re, intercedere per o contro un altro cortigiano, ottenere un rilascio dalla Bastiglia, ottenere un rientro dall'esilio (vedi 8.4).
- d. DARE FINO A DUE CARTE AD UN ALTRO GIOCATORE. Sebbene le carte cedute possano essere due, questo conta come una singola azione delle due consentite al giocatore.

In aggiunta alle due azioni scelte fra le precedenti, un giocatore può usare un particolare potere datogli da un incarico che possiede (carte "Charge"), ed infine conclude il proprio turno con i punti f. e g.

- e. USARE UN POTERE. Alcune carte "Charge" (incarico) vi conferiranno poteri particolari che sono indicati al fondo della carta stessa; tali poteri sono utilizzabili una sola volta per turno del giocatore (vedi anche 9.5).
- f. PAGAMENTO DELLE RENDITE. Al termine del turno di ciascun giocatore il Grand Chamberlain segna sul Grand Register of Courtier nella colonna "Fortune" gli introiti che egli ha guadagnato. L'ammontare degli introiti si ottiene sommando l'ammontare riportato su ogni carta che il giocatore ha davanti a sé. Ad esempio, se il giocatore ha le carte *Marquis* (5.000), *Marshal of France* (2.000), *Pension* (2.000), al termine del turno riceverà 9.000 sterline che il Grand Chamberlain aggiungerà al totale del precedente turno dello stesso giocatore. **Eccezioni: gli introiti di un cortigiano sposato sono equamente suddivisi con il/la consorte; il Grand Chamberlain, che gioca due volte in un turno, colleziona i propri introiti alla fine del secondo dei due turni.**
- g. SCARTO. Non potete avere in mano più di 10 carte al termine del vostro turno; se alla fine del turno doveste superare tale limite, dovrete scartare le carte in eccesso prima di passare il turno al prossimo giocatore.

8.0 Richieste al Sovrano

8.1 Definizione

Alcune carte possono obbligare i cortigiani che le giocano a presentare una richiesta al Re o al reggente, in pratica chiedendo un favore al sovrano.

E' possibile presentare una richiesta per sé stessi o per altri giocatori.

Le carte che necessitano di una richiesta per essere utilizzate sono le seguenti: "*Pension*", "*Title Of Nobility*", "*Charge*", "*Marshal*" e "*Mark Of Denunciation*". **La richiesta al Re per l'assegnazione di queste carte non è un'azione a sé stante, ma è compresa nell'azione di giocare la carta.**

Solo il giocatore che possiede la carta può fare la richiesta, per sé stesso (richiede per esempio di essere fatto Duca), per un altro (la moglie o il marito, un alleato) o contro qualcuno (mandando un cortigiano alla Bastiglia con "Mark of Denunciation" ad esempio).

8.2 Presentare una richiesta al Re

Il giocatore che presenta una richiesta al Re tira un dado a dieci facce per determinare se verrà accontentato; se il **risultato del dado è inferiore o uguale al suo punteggio di favore del Re** (o del reggente) allora la richiesta è accettata, la carta ha effetto e viene posta davanti al giocatore, scoperta (se è "Mark of Denunciation" la riprende in mano).

Se il risultato del dado è superiore al suo valore di favore del Re, la richiesta è respinta ed il giocatore perde immediatamente 1 punto di reputazione con il Re: sposta indietro di una casella la figurina corrispondente e pone la carta scoperta nel riquadro "House of the King" sulla mappa.

8.3 Intervento della Regina

Se un cortigiano è maggiormente considerato dalla Regina che non dal Re (cioè se ha un valore maggiore di favore della Regina che del Re), può chiedere alla Regina stessa, di intercedere per lui presso il sovrano presentando per lui la richiesta.

In questo caso il giocatore dovrà **tirare il dado due volte: la prima per determinare se la Regina accetta di intervenire, la seconda per vedere se il Re accetta la richiesta. Entrambi i tiri vengono effettuati dal giocatore sul valore che possiede di favore con la Regina anziché su quello del Re, ma in caso di fallimento del primo perderà un punto di favore con la Regina, mentre se fallisce il secondo perde un punto di considerazione del Re.**

Esempio: un giocatore ha un favore di 1 con il Re e di 8 con la Regina, ha in mano la carta “Chancellor” e spera di farsi assegnare tale posizione; non avendo la benevolenza del Re, decide di rivolgersi alla Regina e tira i dadi ottenendo un 7 (la Regina accetta l’incarico) e poi un 5 (il Re accetta la richiesta), quindi viene nominato per la funzione di Chancellor. Se il primo tiro fosse stato superiore a 8, il giocatore avrebbe perduto 1 punto di favore con la Regina e non avrebbe effettuato il secondo; se il secondo tiro fosse stato superiore a 8 avrebbe perduto un punto di favore con il Re che avrebbe rifiutato la richiesta portata dalla sua consorte

8.4 Udienze

Ci sono sei ragioni per cui un cortigiano può chiedere udienza al Re, alla Regina o al reggente, di seguito illustrate. Le udienze funzionano e si risolvono esattamente come le richieste ma non necessitano di carte che le ordinino.

- a. ESPROPRIO DI UN INCARICO (Udienza con il Re o il Reggente). Potete appropriarvi di un incarico posseduto da un altro giocatore per utilizzarlo voi o darlo ad un alleato, o anche per lasciarlo vacante e scartarne la carta nel riquadro “*House of the King*”. Un determinato incarico può cambiare assegnatario solo una volta per turno di gioco. Si ricordi che **la tesoreria reale paga gli introiti relative ad una carica una sola volta per turno**; così se ad esempio Paul ottiene dal Re la carica che era di Jean, questa non può più cambiare per il resto del turno e quindi non può essere sottratta a Paul, ma poiché Jean ha già giocato ricevendo gli introiti dati da quella carta, Paul non avrà denaro in questo turno per il nuovo incarico.
- b. MATRIMONIO FRA CORTIGIANI (Udienza con il Re o il Reggente). Due cortigiani di sesso opposto possono sposarsi se uno dei due riesce ad avere un’udienza favorevole con il Re o il Reggente in carica. Il matrimonio ha effetto dal momento in cui il Re accetta l’udienza, non esiste divorzio e non è necessario il consenso dell’altro partner. La moglie prenderà il nome di famiglia ed il titolo di nobiltà del marito (rispettivamente “Family Name” e “Noble” sul Grand Register of Courtiers), ma non la carta corrispondente. **Le coppie sposate dividono equamente gli introiti di ciascuno**, a meno che uno dei due si trovi alla Bastiglia (vedi 12.0). Una vedova manterrà comunque il titolo nobiliare del marito. Ad esempio, Lady de la Tour qui Penche sposa Sir il Marchese de Thrémière che riesce a farle avere l’incarico di “Governess of Royal Children”; alla fine del proprio turno la ora Marchesa de Thrémière riceverà metà dell’introito dovuto a tale carica ed il marito riceverà l’altra metà; al termine del turno del Marchese, poi, la moglie riceverà metà della pensione dovuta allo stato di Marchese (Marquis).
- c. IL RE SI SPOSA ANCORA (Udienza con il Re). Se il Re rimane vedovo, ciascun cortigiano potrà presentare una principessa straniera del proprio paese che sarà disposta a sposarlo; in caso di esito favorevole dell’udienza, il busto della Regina verrà posto sulla sua nuova nazionalità. Successivamente i cortigiani dovranno ripresentarsi alla nuova governante e coloro che sono della stessa nazionalità guadagnano 2 punti di favore della Regina.
- d. INTERCESSIONE A FAVORE O CONTRO UN ALTRO CORTIGIANO (Udienza con il Re, la Regina o il Reggente). Potete chiedere udienza per parlar bene o male di un altro cortigiano, con il Re o con la Regina, e se l’esito dell’udienza è favorevole, allora siete stati ascoltati! Sarà allora necessario **lanciare una seconda volta il dado per determinare l’esito del vostro intervento: 1-5 = +/-1 punto al favore del cortigiano interessato, 6-10 = +/-2 punti al favore del cortigiano interessato. Qualora il cortigiano che ha l’udienza avesse un valore di favore di 8 o più punti, allora il risultato sarà incrementato o diminuito di un punto addizionale**. Ad esempio, il re ha concesso la carica precedentemente tenuta da Paul Serizet Van Broutmou al Marchese Jean de Thrémière, così Paul va dal sovrano a dire tutte le peggiori cose che può sul conto del Marchese; Paul Serizet ha 8 punti di favore con il Re e tira un 4, quindi il Re lo ascolta, poi tira un 6 e questo causa al Marchese la perdita di

ben 3 punti di favore (sarebbero 2 ma diventano 3 perché P Serizet ha 8 di favore); per concludere la sua vendetta, Paul Serizet si lamenta con il Grand Chamberlain per essere stato ridicolamente chiamato “Paul” dall’avversario al quale non resta che pentirsi delle sue gesta e pagare la multa per l’infrazione all’etichetta.

- e. LIBERAZIONE DI UN PRIGIONIERO DALLA BASTIGLIA (Udienza con il Re o il Reggente). Se il sovrano accetta l’udienza, il cortigiano per cui si è interceduto lascia le prigioni e torna immediatamente a Corte.
- f. RITORNO DI UN CORTIGIANO DALL’ESILIO (Udienza con il Re, la Regina o il Reggente). Se il Re, la Regina o il Reggente accettano l’udienza, il cortigiano esiliato potrà immediatamente tornare a Corte.

9.0 Le Carte

9.1 Uso delle condizioni

Utilizzate le carte nel vostro turno per giocare a favore del vostro personaggio oppure a favore o contro altri cortigiani o anche il Re e la Regina. Ogni carta riporta delle condizioni necessarie per poter essere giocata: luogo della Corte, sesso del cortigiano che ne beneficia, minimo valore di favore con il Re o la Regina per essere in grado di giocare la carta. Tali condizioni sono rappresentate da simboli riportati sulle carte stesse (vedere figura a pag.5 del testo inglese).

- a. CONDIZIONE DI LUOGO. La Corte può trovarsi a Versailles, oppure a caccia o in guerra a secondo della posizione del busto del Re nei rispettivi riquadri in mappa. Di norma la Corte si troverà a Versailles, ma il Grand Chamberlain può sempre spostarla a caccia e, inoltre, in ogni momento potrebbe sorgere una guerra cui la corona deve dare supporto (vedi 9.3). Di conseguenza, le carte che raffigurano un palazzo devono essere giocate quando la Corte si trova a Versailles, quelle con il corno quando la Corte è a caccia e quelle con il cannone quando si trova in guerra.
- b. CONDIZIONI DI SESSO. Alcune carte possono essere giocate esclusivamente nei confronti di donne, altre solo su uomini; tali carte sono rappresentate con il ritratto di una donna (in rosso) o di un uomo (in blu).
- c. CONDIZIONI DI FAVORE. L’immagine colorata indica il minimo valore di favore che il cortigiano deve avere per giocare la carta; il colore rosso o blu distingue se la condizione è legata al favore del Re o della Regina (ad esempio, un 5 blu indica che la carta può essere giocata solo da chi abbia almeno valore 5 di favore con il Re, mentre un 5 rosso indica che può essere giocata da chi dispone di almeno 5 punti di favore con la Regina).
- d. CONDIZIONI VARIE. Altre condizioni potrebbero essere necessarie per giocare una carta, nel qual caso sono indicate nel testo della carta stessa.
 - Titled: indica che il cortigiano deve avere almeno un titolo di nobiltà (Baron, Count, Marquis o Duke) per fare la richiesta o per ricevere l’incarico.
 - Lover of the Queen o Favourite of the Queen: questa carta può essere giocata solo contro un cortigiano che sia il Lover of the Queen o Favourite of the Queen.
 - Person in the Bastille: la carta “Justice” può essere giocata solo su un personaggio che si trovi imprigionato nella Bastiglia.
 - Exiled courtier: la carta “Glory in the colonies” può essere giocata solo su di un cortigiano che si trovi in esilio.
 - Woman who has used poison o Woman who has used potion: può solo essere giocata su di un personaggio che abbia fatto uso di veleno o pozioni nel corso del gioco.

9.2 Carte di richiesta

In questa categoria si trovano tutte le carte che permettono di avere un introito, più i “Mark of Denunciation” e sono di seguito descritte.

- a. MARK OF DENUNCIATION. Questa carta vi permette di mandare un cortigiano che non ha il favore del Re o del Reggente (punteggi -2, -1 o 0) alla Bastiglia e può essere giocata contro un solo personaggio per volta. Se il sovrano accetta la richiesta potrete tenere la carta in mano, altrimenti dovrete scartarla piazzandola nella pila "House of the King".
- b. TITLE OF NOBILITY. I titoli nobiliari possono essere Duke (Duca), Marquis (Marchese), Count (Conte e Baron (Barone) e uno stesso cortigiano può possederne più d'uno contemporaneamente.
- c. CHARGE. Gli incarichi possibili sono Chancellor (Cancelliere), Minister of Finance (Ministro delle finanze), Minister of War (Ministro della guerra), Master of the Hunt (Maestro di caccia), Governess of the Royal Children (Nutrice reale), First Lady Companion of the Queen (Prima damigella di compagnia della Regina), Lady in Waiting to the Queen, Governor of Gascogne, Normandie o Bourgonnais (Governatore di Normandia etc..). Ogni cortigiano può rivestire una sola carica per volta e qualora ne riceva una seconda, deve scartare la precedente ponendola nel riquadro "House of the King". Fa eccezione la carica di Governatore che permette di avere altri incarichi (tuttavia non si può avere più di una carica di Governatore alla volta).
- d. DIGNITY. Due carte consentono di acquisire lo status dignitario di Marshal e ovviamente non possono essere possedute contemporaneamente dallo stesso cortigiano.
- e. PENSION. Danno un introito variabile da 2.000 a 4.000 sterline e possono essere cumulative.

9.3 Carte di guerra

Tutte le volte che giocate una carta "*War against ...*" la Francia entra in guerra e la corte si sposta al fronte per seguire le operazioni militari; la carta viene posta nel riquadro "*Minister of War*" della mappa di gioco e il busto del Re viene posto nel riquadro "*war*" per indicare questo stato. Se vengono giocate successivamente più carte di questo tipo, la Francia può trovarsi in guerra con più nemici contemporaneamente.

Le guerre si concludono non appena viene giocata una carta "*The war is lost*" o "*The war is victorious*": tutte le carte del riquadro "*War*" vengono scartate e la corte torna a Versailles (il busto del Re viene posto su questo riquadro). **Tutte le guerre in corso vengono concluse quando si gioca una sola di queste carte.**

La morte del Re o del Reggente comporta l'immediata fine di tutte le guerre e l'immediato ritorno della Corte a Versailles (vedi 10.1).

Infine, la carica di "*Minister of war*" (Ministro della guerra) permette a un cortigiano di dichiarare e concludere le guerre secondo il proprio desiderio.

9.4 Carte evento

Le carte di questo tipo rappresentano eventi che variano il corso del gioco rendendolo di volta in volta imprevedibile: quando sono giocate vengono poste scoperte di fronte al giocatore bersaglio e se ne applicano immediatamente le conseguenze.

Tutte queste carte devono essere scartate, una volta giocate, con la sola eccezione di "*Favourite of the Queen*" e "*Lover of the Queen*" che vengono invece a rimanere sul tavolo di fronte al giocatore che ne gode per ricordarne lo status privilegiato.

Vi sono quattro tipi di conseguenza che le carte evento possono causare, di seguito illustrati.

- a. MODIFICHE AL FAVORE DEI SOVRANI. Comportano l'immediato spostamento delle figurine del cortigiano in modo da rappresentare la variazione imposta dalla carta.
- b. MODIFICHE AL DENARO. Il Grand Chamberlain deve immediatamente registrare l'ammontare di denaro che guadagnate o perdete per via della carta.
- c. RIMOZIONE DI UN PERSONAGGIO. E' possibile che una carta comporti la scomparsa definitiva (morte) o temporanea (Bastiglia, esilio) del Re, la Regina, il Favorito della Regina o chiunque altro.
- d. STATI DI PRIVILEGIO CON BONUS ALLE RICHIESTE. Ad esempio, lo stato di "Favorito" consente di avere un bonus di -2 per le richieste al Re, che significa una diminuzione del risultato del dado di due punti, il che aumenta significativamente le probabilità di accettazione da parte del sovrano.

9.5 Diritti conferiti da alcune cariche

Cinque carte incarico permettono ai giocatori di avere dei diritti extra che possono essere usati una sola volta, durante il vostro turno di gioco. Queste sono azioni libere che non contano nel limite delle due azioni cui ciascuno ha diritto nel proprio turno e vengono di seguito descritte.

- a. **CHANCELLOR**. Ha la facoltà di portare davanti alla Corte un personaggio imprigionato alla Bastiglia e tira un dado per determinare il verdetto: 1-3 = pena di morte, 4-6 = esilio, 7-9 = multa pari alla metà del capitale del personaggio, 10 = grazia. Il Chancellor può inoltre mandare alla Bastiglia chiunque non sia nei favori del Re o del Reggente (valori 0, -1 o -2).
- b. **MINISTER OF FINANCE**. Può disporre una pensione eccezionale ad un cortigiano o a sé stesso, che viene pagata immediatamente ed ha importo pari al tiro di un dado moltiplicato per 500 sterline.
- c. **MINISTER OF WAR**. Può trattare la pace con tutti i paesi attualmente in guerra con la Francia, portando immediatamente a Versailles la Corte e scartando tutte le carte nel riquadro "War". Può inoltre dichiarare guerra, una volta per turno di gioco, contro un paese a sua scelta (come se giocasse una delle carte "War against ...") causando a tutti i cortigiani di quella nazionalità l'immediata perdita di 3 punti di favore con il Re o 2 con la Regina (a meno che anch'essa venga da quel paese) e portando la Corte al fronte.
- d. **MASTER OF THE HUNT**. Può portare la Corte a caccia o farla rientrare a Versailles quando si trova a caccia, spostando il busto del Re nel riquadro appropriato sulla mappa di gioco. Non può utilizzare queste capacità quando la Francia è in guerra.
- e. **GOVERNESS OF THE ROYAL CHILDREN**. Può parlare bene o male al Re o alla Regina di un altro cortigiano che guadagna o perde 3 punti di favore con il sovrano relativo.

10.0 Fine Del Turno

10.1 Morte del Re o del Reggente

Quando il Re muore, le figurine dei giocatori che si trovavano nel palazzo dal lato delle stanze del Re vengono rimosse dal gioco; se c'era una Favorita del sovrano questa carta viene scartata e la corte torna immediatamente a Versailles. **La Regina viene ad assumere il ruolo di Reggente con tutti i poteri del Re**. Se il Re era vedovo al momento della morte, il turno si ferma immediatamente (vedi 10.3).

Il periodo di reggenza della Regina termina alla fine del turno successivo a quello in cui si è verificata la morte del Re, quando due nuovi sovrani saliranno al trono e si rende necessaria una nuova presentazione.

Quando una nuova coppia di sovrani sale al trono, i personaggi esiliati e quelli imprigionati alla Bastiglia possono ripresentarsi a Corte (vedi 11.0 e 12.0).

10.2 Morte della Regina

Tutte le figurine dei giocatori che si trovavano nel palazzo dal lato delle stanze della Regina vengono rimosse dal gioco, come anche il busto della Regina stessa; se c'era un Favorito della Regina questa carta viene scartata e non esiste più una nazionalità della Regina.

Il Re può sposare una principessa straniera (vedi 8.4).

Carta Speciale: SECRET MARRIAGE. Il Re rimasto vedovo può anche sposare la sua Favorita, ma in tal caso il matrimonio è segreto e la Favorita non diventa Regina che non necessita quindi di presentazione da dei cortigiani. La Favorita non intercede con il Re per i cortigiani e tutte le carte che hanno a che fare con l'intervento della Regina sono inefficaci, così come quelle che riguardano la Favorita del Re che ne è ora sposa. Finché la sua sposa sarà viva, il Re non potrà sposare altre principesse straniere.

10.3 Morte del Re e della Regina

Il turno di gioco si ferma immediatamente e gli introiti ancora da pagare non vengono incassati. Tutte le figurine che rappresentano i giocatori vengono rimosse dal tavolo di gioco.

Inizia un nuovo turno con un nuovo Grand Chamberlain ed una nuova coppia di sovrani. Si determini la nazionalità della nuova Regina e ogni cortigiano dovrà presentarsi su invito del Grand Chamberlain (7.1).

Quando due nuovi sovrani salgono al trono, **i personaggi in esilio ed i prigionieri della Bastiglia possono rientrare a corte** (vedi 11.0 e 12.0).

10.4 Morte di un cortigiano

Le figurine corrispondenti vengono rimosse dal gioco, sia dalla parte del Re che della Regina. **Si scartano tutte le carte CHARGE, DIGNITY, PENSION e TITLE OF NOBILITY** che vanno nel riquadro "*House of the King*" a meno che il cortigiano non fosse sposato: in questo caso infatti il titolo di nobiltà e gli introiti passano alla vedova. La cosa non vale per un vedovo.

Il giocatore mantiene la sua mano di carte, ma è temporaneamente eliminato dal gioco fino alla presentazione a corte del suo nuovo personaggio, nella fase apposita del turno successivo.

Si supporrà che il personaggio deceduto sia sostituito da un parente della sua stessa famiglia (stesso Family Name) di sesso opposto: "*la nipote eredita dallo zio e il nipote dalla zia*". Il nuovo personaggio eredita tutta la fortuna (o i debiti) del predecessore defunto.

Il giocatore può scegliere a piacere la nazionalità del nuovo personaggio, che viene registrata dal Grand Chamberlain assieme al nuovo sesso ed alla nazionalità.

11.0 Riquadro "Exile" (Esilio)

Quando un cortigiano viene esiliato, si pongano le sue due figurine in questo riquadro. Si rimuovono tutte le cariche e le pensioni (eccetto i TITLE OF NOBILITY e la DIGNITY di Marshal) che sono scartate nel riquadro "*House of the King*". Se il giocatore aveva la carta "*Lover of the Queen*" o "*Favourite*", deve essere scartata anche questa.

Il cortigiano in esilio non può fare richieste né ricevere cariche, titoli, pensioni o dignità, né può sposarsi. Può sempre prendere la prima carta del mazzo, dare due carte ad un altro giocatore, giocare una carta, ricevere gli introiti cui ha diritto e negoziare con gli altri cortigiani (magari per convincerne uno a interceder per lui presso il sovrano).

Un cortigiano ritorna dall'esilio solo su autorizzazione del Re o del Reggente (udienza ottenuta con successo da parte di un altro giocatore), oppure rientra automaticamente all'ascesa al trono di due nuovi sovrani (dopo la morte del Re e della Regina o dopo il periodo di reggenza della Regina se è morto solo il Re). Al rientro dall'esilio il cortigiano deve ripresentarsi alla Corona nella fase apposita all'inizio del turno.

La carta "*Glory in the Colonies*" consente ad un personaggio esiliato di rientrare immediatamente per la concessione della grazia.

12.0 Riquadro "Bastille" (Bastiglia)

Quando un personaggio viene mandato alla Bastiglia, perde le sue pensioni e le cariche che vengono scartate nel riquadro "House of the King", mantiene gli eventuali titoli nobiliari e la dignità di Marshal, ma gli introiti cui avrebbe diritto non saranno più corrisposti. Se il giocatore aveva la carta "Lover of the Queen" o "Favourite", deve essere scartata anche questa.

Se il cortigiano imprigionato è sposato, non riceve la parte di introiti di sua spettanza, mentre il coniuge li prende per intero. Un cortigiano imprigionato alla Bastiglia non può fare richieste né giocare carte, sposarsi, ricevere cariche, titoli, pensioni o dignità. Può prendere la prima carta dal mazzo, dare due carte ad un altro giocatore o giocare esclusivamente la carta "*Justice*" per sé stesso.

E' possibile lasciare la Bastiglia solo con l'autorizzazione del Re o del Reggente, concessa in udienza ad un altro giocatore, oppure inseguito al processo istituito dal Chancellor (vedi 9.5), o infine grazie alla carta "*Justice*". Una volta liberato, il cortigiano deve nuovamente presentarsi per determinare i suoi nuovi valori di favore con i sovrani.

I prigionieri della Bastiglia vengono automaticamente liberati quando si verifica la successione di due nuovi sovrani (quindi dopo la morte del Re e della Regina o al termine del periodo di reggenza della Regina se muore solo il Re).

Dopo 5 turni consecutivi di prigionia, il cortigiano muore per il cattivo trattamento e viene sostituito da un membro della sua stessa famiglia che viene presentato a corte nella fase apposita del turno successivo (vedi 10.4).