

Rüdiger Dorn

# LOUIS XIV

## Intrika a Napkirály udvarában

Bújj a kegyencek egyikének bőrébe, és keresd szerencsédet XIV.

Lajos udvarában! Férközz legközelebbi hozzátartozói bizalmába, csábítsd el szeretőit, vesztegesd meg minisztereit és vásárolj meg tábornokait, így gyűjtsd össze mindazt az információt, amely a küldetések teljesítéséhez szükséges.

## A JÁTÉK

A **játék** négy fordulóból áll, a fordulók pedig négy, egymást követő fázisból. Először a játékosok pénzt kapnak és új befolyáskártyákat. Ezután az udvaroncok között szét kell osztaniuk, kártyáik segítségével, befolyásjelzőiket, természetesen a lehető legsikeresebben. Ezt követi a lerakott befolyásjelzők összeszámlálása, és a játékosok küldetésjelzőket, aranyat és további kártyákat kapnak. A játékosok végül e jelzők segítségével teljesítik „titkos küldetéseiket”, s cserébe győzelmi pontokat kapnak.

**Az a játékos lesz a győztes, aki a játék végére a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze.**

## A JÁTÉK ELEMEI

<b>90 kártya</b>	(20+12+8 küldeteskártya, 30 befolyáskártya, 12 intrikakártya, 8 aranykártya)
<b>64 befolyásjelző</b>	(16-16 mind a négy színben)
<b>12 udvaronclap</b>	(12 nagy nap, mindegyiken egy udvaronc)
<b>60 címer</b>	(hatféle, mindegyik fajtából 10)
<b>34 küldetésjelző</b>	(10 korona, 6-6 jogar, sisak, gyűrű és okirat)
<b>32 Lajos-arany</b>	(22 egyaranyas érme, 10 ötaranyas érme)
<b>kezdőjátékos-jelző</b>	(Versailles)
<b>XIV. Lajos, tartóval</b>	

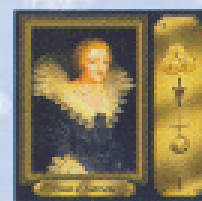


alea

Postfach 1150, D-83233  
Bernau am Chiemsee  
[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)  
[info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

**A játék 4 fordulójában a játékosok azon igyekeznek, hogy befolyáskártyáik és –jelzőik segítségével a lehető legtöbb küldetést teljesítsék.**

**Az a játékos győz, akinek a játék végén a legtöbb győzelmi pontja van.**



## ELŐKÉSZÜLETEK

(Figyelem: Az alábbi szabályok 3, illetve 4 játékos esetén mérvadóak. A 2 játékosra vonatkozó szabályok a szabályfüzet végén, egy külön fejezetben olvashatóak.)

A **12 udvaronclapon** a Napkirály udvarának egy-egy jelentős alakjának portréja látható (*mindegyikük rövid életrajza a szabályfüzet legvégén olvasható*). A portrétól jobbra látható, hogy az illető udvaronc mivel jutalmazza azt a játékost, akinek legnagyobb nála a befolyása. Jobboldalt, alul a lapka sorszáma látható (1-12 között). A játék előtt az összes lapot ki kell rakni az asztalra, úgy hogy a vörös számos oldaluk legyen felfelé. Először az 1-es lapot kell elhelyezni (*Ausztriai Anna*), s eköze kell spirálformán a többi lapot lerakni (*lásd 1. kép*).

A **34 küldetésjelzöt** (ezek a hatszögletű jelzők) a szimbólumok szerint szét kell válogatni. Ugyanezek a szimbólumok láthatóak az 1-5. és a 9. lapon is. Ahhoz, hogy küldetéseiket teljesítsék, a játékosoknak ilyen jelzőkre lesz szükségük. A szétválogatott jelzőket a lapok közötti üres helyekre kell rakni, mindig a megfelelő udvaronc mellé (*például az okiratokat a 8. és 9. lap közé, Orléans-i Fülöp mellé kell lerakni*). A koronákból két egyenlő kupacot kell alkotni, és az egyiket az 5. és a 6., a másikat pedig a 9. és a 10. lap közötti részre kell lerakni.

**60 címer** (négyyszögletű jelző) található a játékban, mind a hatféle címerből 10 darab. A címereket össze kell keverni, és *képpel lefelé* lerakni az udvaronclapok fölé.

A **32 aranyat** (kerek jelzők) érték szerint (1 és 5 Lajos-arany) szét kell válogatni, majd a címerek mellé, mintegy bankként lerakni.

**XIV. Lajos jelzőjét** bele kell állítani a tartóba, és utána a pénzek mellé lerakni.

**A kártyákat a hátlapok szerint szét kell válogatni:**

- A **8 aranykártya** (aranszín hátlap) egyike határozza meg majd minden fordulóban, hogy mennyi aranyat kapnak a játékosok, és hogy az 1-4. udvaronclapok közül melyikre kerül a Király. A 8 kártyát jól meg kell keverni, négyet *képpel lefelé* lerakni a pénzek mellé, a másik négyet pedig, még mindig képpel lefelé, vissza kell rakni a dobozba.

Az udvaronclapokat 1-től 12-ig, spirálformán kell lerakni.

El kell helyezni a küldetésjelzőket, a címereket, az aranyakat, a kártyákat és XIV. Lajost

- A **12 intrikakártya** (vörösesbarna hátlap) mindegyikén a 12 udvaronc egyike látható. Ezeket a kártyákat is jól meg kell keverni, majd *képpel lefelé*, húzópakliként a 11. és a 12. udvaronclap közé kell lerakni.
- A **30 befolyáskártyán** (zöld hátlap) részben szintúgy a 12 udvaronc valamelyike látható (mindegyikükhöz két kártya tartozik), 6 kártyán pedig egy függönnyel eltakart alak látható, alatta egy kérdőjellel - ezek a dzsókerek. Ezeket a kártyákat is jól meg kell keverni, majd *képpel lefelé*, húzópakliként a 11. udvaronclap alá kell letenni.
- A **40 küldeteskártya** (hátlapjaik a kék különböző árnyalatai) szabják meg a küldetéseket, amelyeket a játékosok teljesíteni törekszenek, valamint azt, hogy teljesítésük után *minden fordulóban* milyen előnyt élvez a játékos. A feladatkártyákat hátlapjaik szerint (világoskék, kék, sötétkék) szét kell válogatni, és külön-külön jól megkeverni, majd a három húzópaklit *képpel lefelé* a 10. udvaronclap alá le kell tenni.



*ide kerülnek majd a játék során a befolyáskártyák*

#### **Minden játékos kap:**

- **16 befolyásjelzőt** (vagyis választ magának egy szint, és megkapja annak jelzőit)
- **5 Lajos-aranyat** a bankból, amelyeket úgy rak le maga elé, hogy a többiek is jól láthassák *(a bankban bármikor lehet címleteket átváltani)*
- **egy kék és egy világoskék küldeteskártyát**, amelyet a kezébe vesz, hogy a többiek ne lássák

#### **Minden játékos kap:**

**16 befolyásjelzőt**  
**5 Lajos-aranyat**  
**2 küldeteskártyát**  
 (1 kéket és egy világoskékét)



A legidősebb játékos megkapja a **kezdőjátékos-jelzőt** (Versaille), amit lerak maga elé; ez a játékos lesz az 1. fordulóban a kezdőjátékos. Ezután a játékosok az óramutató járása szerint befolyásjelzőik egy részét elhelyezik a játéktéren, az udvaronclapok közötti üres helyeken *(lásd a fenti képet; kék a kezdőjátékos)*:

- kezdőjátékos: 5 befolyásjelzőt
- 2. játékos: 5 befolyásjelzőt
- 3. játékos: 6 befolyásjelzőt
- 4. játékos: 7 befolyásjelzőt

Ilyenformán a játékosoknak egyrészt lesznek befolyásjelzőik *saját tartalékukban* (11, 11, 10 és 9 darab), illetve az úgynevezett *általános tartalékban*, az asztal közepén (5, 5, 6 és 7 darab).

## A JÁTÉK MENETE

A játék **négy forduló**ból áll, mindegyik forduló **négy, egymást követő fázis**ból. E fázisok:

- **1. fázis: erőforrások**
- **2. fázis: befolyás**
- **3. fázis: kiértékelés**
- **4. fázis: küldetések**

A 4. forduló küldetésfázisával a játék is véget ér; az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

### 1. fázis: Erőforrások

A fázis három, egymás után következő lépésből áll:

1. A **legfelső aranykártyát** fel kell csapni *(az 1. fordulóban is)*, és minden játékos annyi aranyat kap a bankból, amennyi a kártyán látható; a pénzt ki-ki lerakja a többi aranyához. Ezután XIV. Lajost a megfelelő udvaronclapjára kell rakni.

2. A játékosok végrehajtják azoknak az **előttük fekvő, már teljesített küldeteskártyáknak** a képességeit, amelyek erre a fázisra vonatkoznak *(ez az 1. fordulóban mindenképpen elmarad, hiszen ekkor még senkinek sem lehetnek teljesített küldetései)*. Először a forduló kezdőjátékosa hajtja végre küldeteskártyái képességeit, majd az óramutató járása szerint a többiek. Csak az asztalon lévő küldeteskártyák képességeit lehet végrehajtani, a kézben lévőket *nem*.

3. Minden játékos húz a 11-es udvaronclap *(Jules Mazarin)* alatti befolyáspakliból **5 befolyáskártyát**, amelyeket a kezükbe vesznek, úgy hogy a többiek ne láthassák azokat.

A játékosok befolyásjelzőik egy részét az általános tartalékba rakják:

- 1. játékos 5 befolyásjelzőt
- 2. játékos 5 befolyásjelzőt
- 3. játékos 6 befolyásjelzőt
- 4. játékos 7 befolyásjelzőt

4 forduló, mindegyikben 4 fázis

- 1. fázis: erőforrások
- 2. fázis: befolyás
- 3. fázis: kiértékelés
- 4. fázis: küldetések

### ERŐFORRÁSOK

1.) Aranykártya felcspapása (minden játékos aranyakat kap; XIV. Lajos elhelyezése)

2.) A képpel felfelé lerakott küldeteskártyák képességeinek végrehajtása (amennyiben azok erre a fázisra vonatkoznak)

3.) Minden játékos húz 5 befolyáskártyát

## 2. fázis: Befolyás

Először a forduló kezdőjátékosa cselekszik, majd az óramutató járása szerint a többiek. A játékos, aki éppen soron van, befolyáskártyái közül egyet képpel felfelé kirak a játéktér legközepére (az 1-4-es udvaronclapok közötti részre, lásd 1. ábra), majd végrehajtja a megfelelő cselekedetet. Ezután a bal oldali szomszéd következik, és így tovább, amíg mindenki ki nem játszott befolyáskártyáit.

A befolyáskártyák kétféleképpen használhatóak:

- a játékos befolyásjelzőket helyez el (ti. udvaronclapokon) vagy
- a játékos az *általános* tartalékból befolyásjelzőket vesz vissza *saját* tartalékába.

(Vagyis egy befolyáskártya kijátszása után a játékos vagy befolyásjelzőket helyez el, vagy befolyásjelzőket vesz vissza az *általános* tartalékból *saját* tartalékába, de a kettőt nem kombinálhatja.)

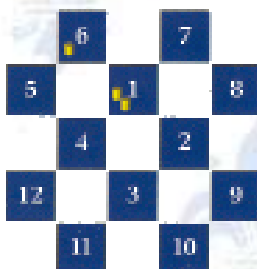
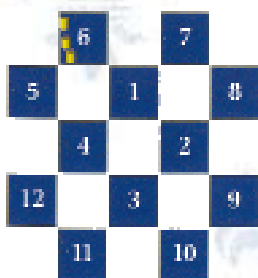
### Udvaronc-befolyáskártyák (udvaronconként 2 darab)



**Befolyásjelzők lerakása:** A játékos, miután kijátszotta a befolyáskártyát, fog **legfeljebb 3 befolyásjelzőt** *saját* tartalékából, és lerakja azokat a megfelelő udvaronclapra.\* Ezután, ha akarja, e befolyásjelzők egy részével „átugorhat” egy átlósan szomszédos udvaronclapra – de **legalább** egy befolyásjelzőt itt kell hagynia. Innét, ha akar, **megint** továbbugorhat egy átlósan szomszédos udvaronclapra, de **megint** egy befolyásjelzőt hagynia kell ezen a második udvaronclapon. Két ugrás után a játékos köre mindenképpen véget ér, hiszen legfeljebb három befolyásjelzőt rakhat le – ilyenformán a játékos alkalmasint megteheti, hogy 3 befolyásjelzőt rak le, és mindegyiket egy másik udvaronclapra. (lásd alant a példát)

**Figyelem:** Ugrásnál olyan befolyásjelzőt kell hátrahagyni, amit a játékos *most* rakott le – az előző körökben lerakott befolyásjelzők ebből a szempontból *nem* vehetőek számításba!

**Befolyásjelzők begyűjtése:** A befolyáskártya kijátszása után a játékos az asztal közepén lévő *általános* tartalékból visszaveszi 3 befolyásjelzőjét *saját* tartalékába. Ha az *általános* tartalékban már nincs 3 befolyásjelző, akkor a játékos kevesebbet kap.



## BEFOLYÁS

Az óramutató járása szerint haladva a játékosok mindig 1 befolyáskártyát játszanak ki.



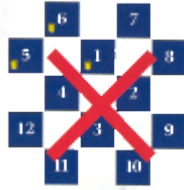
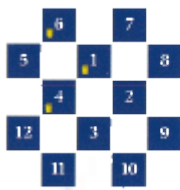
- a kártya száma
- a portré
- az ajándék arról az

udvaronclapról, amelyen elkezdődik a befolyásjelzők lerakása

\* Célszerű az áttekinthetőség érdekében mindig a portrék alsó részére rakni a befolyásjelzőket, ott is színek szerint elkülönítve.

A játékos, aki kijátszik egy kártyát, 3 (udvaronckártya) vagy 2 (dzsóker) befolyásjelzőjét vagy lerakja az udvaronclapokra, vagy visszaveszi az *általános* tartalékból





**Példa:** Anita kijátszik egy „Nagy Condé”-befolyáskártyát (6-os), és így lerakhatja legfeljebb 3 befolyásjelzőjét a 6-os udvaronclapra (lásd 2. ábra). Innét átugorhat egy átlósan szomszédos udvaronclapra, például az 1-esre (vagy az 5-ösre), azonban legalább egy befolyásjelzőjét a 6-os lapon kell hagynia (lásd 3. ábra). Ha akarja, még az 1-es lapról is továbbugorhat, például a 4-esre (vagy a 2-esre, vagy a 7-esre). Ez esetben pedig 1 befolyásjelzőt az 1-es udvaronclapon is hagynia kell (lásd 4. ábra).

Azt azonban nem teheti meg, hogy a 6-os udvaronclapról elugorva egy befolyásjelzőjét az 5-ös, egy másikat pedig az 1-es udvaronclapra rakja (lásd 5. ábra). (Igaz, amennyiben a kijátszott befolyáskártya „Ausztriai Anna” vagy „Françoise de Montespan” lett volna, és így az 1-es vagy az 5-ös udvaronclapról indult volna, ugyanez a végeredmény szabályos lenne.)

### **Dzsóker-befolyáskártyák** (6 darab)



**Befolyásjelzők lerakása:** Ilyen kártya kijátszása után a játékos **legfeljebb 2 befolyásjelzőt** rakhat le. A játékos fog egy befolyásjelzőt *saját* tartalékából, és lerakja azt a 12 udvaronclap *bármelyikére*. Ezután, ha akarja, elhelyezhet még egy befolyásjelzőt: vagy ugyanerre az udvaronclapra, vagy egy ezzel átlósan *szomszédos* udvaronclapra.

**Befolyásjelzők begyűjtése:** A játékos az *általános* tartalékból visszaveszi 2 befolyásjelzőjét *saját* tartalékába. Ha az általános tartalékban már nincs 2 befolyásjelző, akkor a játékos kevesebbet kap.

#### **Még egyszer a befolyásjelzők lerakásának szabályai:**

- a játékosnak nem kötelező 3, illetve 2 befolyásjelzőjét lerakni, *tetszése szerint* lerakhat kevesebbet is;
- mindig csak az átlósan *szomszédos* udvaronclapra lehet átugrani;
- csak úgy lehet egy udvaronclapról elugrani, hogy a játékos otthagy *legalább 1* befolyásjelzőt;
- egy udvaronclapról csak *egyirányban* lehet elugrani

**Figyelem:** A példa csupán egyet mutat be azon lehetőségek közül, ahogy Anita lerakhatta a 6-os udvaronclapról kiindulva befolyásjelzőit – különösen, ha figyelembe vesszük, hogy dönthetett volna úgy is, hogy csak 2, vagy csupán 1 befolyásjelzőt rak le, nem pedig hármat.

A játékosok addig játsszák ki, az óramutató járása szerint, befolyáskártyáikat, amíg *mindegyiküknek* csupán *egy* befolyáskártya nem marad a kezében. A játékosok megmaradt kártyájukat nem játsszák ki, s azokat – *nyomban* azután, hogy a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja *befejezte* utolsó körét – képpel lefelé visszarakják a befolyáskártyák paklijára. A játékosok *nem* tartják meg e kártyákat a következő fordulóhoz. A befolyáskártyák kijátszásának befejezése és a megmaradt befolyáskártyák visszarakása után a befolyásfázis véget is ér.

Illetőleg a fázis legvégén mind a 30 befolyáskártyát jól meg kell keverni, majd új húzópakliként a 11-es udvaronclap alatt kell elhelyezni.

**Megjegyzés:** A 2. fordulótól előfordulhat – köszönhetően a 11-es udvaronclapnak, illetve bizonyos küldeteskártyáknak –, hogy a játékosoknak eltérő számú befolyáskártya lesz a kezükben. Ez esetben változó, kire hányszor kerül a sor, mivel mindenkinek addig kell kártyát kijátszania, amíg csak *egy* nem marad a kezében. Akár az is előfordulhat, hogy egy játékosnak három vagy több befolyáskártya van még a kezében, a többieknek pedig már csupán egy: ilyenkor újra meg újra ez a játékos jön, mindaddig, amíg egynél több befolyáskártya van a kezében.

### 3. fázis: Kiértékelés

Az 1-estől a 12-esig sorban végig kell menni az udvaronclapokon, és megnézni, hogy az adott udvaronc kit ajándékoz meg (*az egyes udvaroncok ajándékait később soroljuk fel*). Az udvaroncok háromféleképpen bírhatóak rá ajándékozásra:

- **arannyal**
- **1. hellyel**
- **befolyásjelzőkkel**



**Arany** (az 1. fordulóban az 1-es, 2-es, 3-as, 4-es, 8-as és 12 udvaronc)

A játékos, akinek a fenti udvaronclapok egyikén a legtöbb befolyásjelzője van, *ingyen* megkapja az udvaronc ajándékát, majd az udvaronclapról *összes* befolyásjelzőjét az *általános* tartalékba *kell* raknia (*a játékos nem teheti meg, hogy fizetség fejében saját tartalékába teszi befolyásjelzőit*).

Ezután az *összes* játékos, akinek van legalább egy befolyásjelzője az udvaronclapon, eldönti, hogy „megvesztegeti-e” az adott udvaroncot. Először a kezdőjátékos dönt (ha érintett), majd sorra, az óramutató járása szerint a többiek.

**Minden játékos egy kivételével kijátssza befolyáskártyáit**

**A fázis végén az összes befolyáskártyát össze kell keverni, és belőlük új húzópaklit alkotni**

### KIÉRTÉKELÉS

**Az udvaronclapokat 1-től 12-ig ki kell értékelni.**

**3 módszer:**

- **arany**
- **1. hely**
- **befolyásjelzők**



Aki a megvesztegetés mellett dönt, az befizet annyi Lajos-aranyat a bankba, amennyi az udvaronclapon látható, és cserébe megkapja az udvaronc ajándékát. Akár megvesztegetéshez folyamodott a játékos, akár nem, visszaveszi az udvaronclapról befolyásjelzőit *saját* tartalékába.

Ha a legtöbb befolyásjelző tekintetében egyenlőség alakul ki, senki sem kapja meg ingyen az ajándékot. Minden játékos, akinek van befolyásjelzője az udvaronclapon, eldönti, hogy megveszteget-e vagy sem, és minden befolyásjelző a *saját* tartalékokba kerül vissza. *(lásd az alanti példát)*

*Kivétel:* Külön szabály vonatkozik arra, ha az ilyen udvaronclapon ott van XIV. Lajos. *(lásd később)*

### **1. hely** *(az 1. fordulóban az 5-ös, 7-es, 9-es és 11 udvaronc)*



Csak az a játékos kapja meg az ajándékot, akinek az adott udvaronclapon a legtöbb befolyásjelzője van. Ő befolyásjelzőit visszarakja az *általános* tartalékba. A többiek nem kapnak semmit, de befolyásjelzőik a *saját* tartalékokba kerülnek vissza.

Ha a legtöbb befolyásjelző tekintetében egyenlőség alakul ki, *senki* sem kapja meg az ajándékot, de ekkor minden jelző a *saját* tartalékokba kerül vissza. *(lásd az alanti példát)*

*Kivétel:* Külön szabály vonatkozik arra, ha az ilyen udvaronclapon ott van XIV. Lajos. *(lásd később)*

### **Befolyásjelzők** *(az 1. fordulóban a 6-os és a 10 udvaronc)*



Minden játékos megkapja az ajándékot, akinek *legalább* annyi befolyásjelzője van az udvaronclapon, mint amennyi a lap jobb szélén látható. Az érintett játékosok játékosrendben megkapják az ajándékot, és befolyásjelzőiket visszaveszik *saját* tartalékukba. Az a játékos, akinek nincs elegendő befolyásjelzője, nem kap semmit, de ő is visszaveszi befolyásjelzőit saját tartalékába. Itt nem érdekes, kié a többség; és innét sosem kerülnek befolyásjelzők vissza az *általános* tartalékba. *(lásd az alanti példát)*

### **Az intrikakártyák**



Mind a 12 udvaronchoz tartozik *egy-egy* intrikakártya. Az értékelési fázis során az a játékos, akinél ott van a megfelelő intrikakártya, az adott udvaronclap kiértékelése előtt *kijátszhatja* azt. Ekkor vagy az általános tartalékból *egy* befolyásjelzőjét az udvaronclapra rakja, vagy pedig saját tartalékából *egy vagy két* befolyásjelzőjét az udvaronclapra rakja. *(Azt azonban nem teheti meg, hogy egyet az általános, egyet pedig saját tartalékából rak az udvaronclapra.)*

### **Arany:**

A többséggel rendelkező *ingyen* megkapja az ajándékot *(jelzői az általános tartalékba kerülnek)*; a többi jelenlévő megvásárolhatja az ajándékot *(jelzőik a saját tartalékokba kerülnek)*

### **1. hely:**

Csak a többséggel rendelkező játékos kapja meg az ajándékot *(jelzői az általános tartalékba kerülnek)*; a többiek nem kapnak semmit *(jelzőik a saját tartalékokba kerülnek)*

### **Befolyásjelzők:**

Mindenki, aki rendelkezik a szükséges számú befolyásjelzővel, megkapja az ajándékot *(a jelzők a saját tartalékokba kerülnek)*

A játékos, aki az értékelési fázisban kijátszik egy intrikakártyát, az általános tartalékból 1, vagy saját tartalékából 1 vagy 2 befolyásjelzőjét rárakhatja a kártyához tartozó udvaronclapra



Ezután a kijátszott intrikakártyát az intrikapakli *aljára* kell tennie (a 12-es udvaronclap mellett). Csak ezután kerül sor az udvaronclap kiértékelésére.

**Megjegyzés:** Nem kötelező kijátszani az intrikakártyát, azt a játékos akár a játék végén a kezében tartatja. A játék végén minden megtartott intrikakártyáért 1 címer jár.

### Az udvaronclapok átfordítása

**„Aranyas” és „1. helyes” udvaronclapok:** Mindannyiszor, amikor egy ilyen udvaronclapon *egyetlen* játékos szerez többséget, az értékelés után a lapot át kell forgatni másik oldalára – ilyenformán az adott udvaronctól az elkövetkezendő fordulóban más módon lehet ajándékot szerezni.

Ha senki sem szerzett többséget, vagy többen, az udvaronclap *nem* fordul át (*kivétel: XIV. Lajos*).

**„Befolyásjelzős” udvaronclapok:** Az ilyen udvaronclapokat akkor kell átfordítani, ha az értékelés során legalább egy játékos kapott az adott udvaronctól ajándékot.

**Megjegyzés:** A 4. fordulóban már nem szükséges az udvaronclapokat átfordítani – azonban még ekkor is végre kell hajtani a befolyásjelzők visszahelyezését az általános, illetve a saját tartalékokba, minthogy a játék legvégén, pontegyenlőség esetén az dönt, hogy kinek mennyi befolyásjelzője van saját tartalékában.

### Példák a kiértékelésekre:



Az első esetben sárga ingyen kap egy sisakot, vörös és zöld pedig 3 Lajos-aranyért vásárolhatnak egyet; kék azonban nem, minthogy nincs befolyásjelzője az udvaronclapon. Sárga befolyásjelzőit az általános tartalékba rakja vissza, a többiek pedig saját tartalékukba. Ezután az udvaronclapot át kell forgatni.

A második esetben senki sem kap ingyen sisakot, de vörös, sárga és zöld egyaránt vásárolhatnak 3 Lajos-aranyért. Az összes befolyásjelző a saját tartalékokba kerül vissza. Az udvaronclap *nem* fordul át.

Ha egy kiértékelésnél egy játékosé a többség egy udvaronclapon (*aranyas/1. helyes*), vagy legalább egy játékos megkapja az ajándékot (*befolyásjelzős*), az udvaronclapot át kell forgatni.



*Az első esetben sárga kap egy jogart, vörös és zöld nem kapnak semmit. Sárga befolyásjelzőit az általános tartalékba rakja vissza, a többiek saját tartalékaikba. Az udvaronclapot át kell forgatni.*

*A második esetben senki sem kap jogart. Mindkét játékos üres kézzel marad, és mindketten saját tartalékukba veszik vissza befolyásjelzőiket. Az udvaronclap nem fordul át.*

*A harmadik esetben sárga és vörös egyaránt megkapja a 2 címert, zöld azonban nem kap semmit. Minden befolyásjelző a saját tartalékukba kerül vissza. Az udvaronclapot át kell forgatni.*

#### **XIV. Lajos**

Minden fordulóban az Erőforrások-fázis során felhúzott aranykártya határozza meg, hogy az 1-4. udvaronclap közül melyikre kerül XIV. Lajos. A Napkirály jelenléte befolyásolja az alábbi módon befolyásolja az értékelést: iul>

- A játékos, akinek az udvaronclapon a legtöbb befolyásjelzője van, *két jelzőt* kap: magát az ajándékot, *valamint* egy koronát. Ezután befolyásjelzői visszakerülnek az *általános* tartalékba. Ez igaz az „aranyas” és az „1. helyes” udvaronclapokra.
- A játékos, akinek az udvaronclapon a második legtöbb befolyásjelzője van, *egy jelzőt* kap: az ajándékot („aranyas” és „1. helyes” udvaronclapok esetén is). Ezután befolyásjelzői visszakerülnek *saját* tartalékába.
- A többiek vagy nem kapnak semmit („1. hely”), vagy megvesztegethetnek („arany”). Bárhogyan is, befolyásjelzőik *saját* tartalékukba kerülnek vissza.

Az értékelést követően XIV. Lajost vissza kell tenni a bank mellé, ahonnan majd a következő fordulóban kerül csak el újra, az udvaronclapot pedig át kell forgatni.

**Figyelem:** Ha a legtöbb befolyásjelző tekintetében egyenlőség alakul ki annál az udvaronclapnál, amelyen XIV. Lajos tartózkodik, az érintett játékosok *mind* megkapják az ajándékot, *azonban senki sem kap koronát!* Az érintett játékosok befolyásjelzői *mind az általános tartalékba kerülnek vissza*, majd az udvaronclapot át kell forgatni. A többi játékos nem kap semmit („1. hely”), vagy megvesztegethetnek („arany”).

**Annál az udvaronclapnál, amelyen XIV. Lajos van:**

**A legtöbb befolyásjelzős játékos 2 jelzőt kap: az ajándékot és egy koronát (a befolyásjelzők az általános tartalékba)**

**A második legtöbb befolyásjelzős játékos megkapja az ajándékot (a befolyásjelzők a saját tartalékba)**

**A többi játékos nem kap semmit („1. hely”), illetve megvesztegethetnek („arany”); (a befolyásjelzők a saját tartalékba)**



Amennyiben viszont a legtöbb befolyásjelző tekintetében nem, a második legtöbb tekintetében azonban egyenlőség alakul ki, a legtöbb befolyásjelzővel rendelkező játékos megkapja a 2 jelzőt, ám rajta kívül senki nem kap semmit („1. hely”), illetve csupán megvesztegethet („arany”).

*Példák az értékelésre (XIV. Lajossal az udvaronclapon):*



*Az első esetben sárga kap egy sisakot és egy koronát, vörös egy sisakot, zöld pedig, ha akar, 3 Lajos-arannyal megvesztegethet. Sárga befolyásjelzői az általános tartalékba kerülnek, a többiek befolyásjelzői pedig a saját tartalékokba. Az udvaronclapot át kell forgatni.*

*A második esetben sárga kap egy jogart és egy koronát, vörös egy jogart, zöld pedig semmit. Sárga befolyásjelzői az általános tartalékba kerülnek, a többiek befolyásjelzői pedig a saját tartalékokba. Az udvaronclapot át kell forgatni.*



*Az első esetben sárga és vörös 1-1 sisakot kap. Zöld és kék egyaránt megvesztegethet, ha rázán erre 3 Lajos-aranyat. Vörös és sárga befolyásjelzői az általános tartalékba kerülnek, zöld és kék befolyásjelzői pedig a saját tartalékokba. Az udvaronclapot át kell forgatni.*

*A második esetben sárga kap egy jogart és egy koronát, vörös és zöld viszont nem kap semmit. Sárga befolyásjelzői az általános tartalékba kerülnek, zöld és kék befolyásjelzői pedig a saját tartalékokba. Az udvaronclapot át kell forgatni*



#### 4. fázis: Küldetések

Miután a 12 udvaronclap értékelése befejeződött, a játékosok játéksorrendben, a kezdőjátékoskal kezdve, küldeteskártyákat játszanak ki a kezükből. Ez úgy történik, hogy a játékos lerak a kezéből *képpel felfelé* az asztalra egy küldeteskártyát, és a két jelzőt, amibe a kártya kijátszása kerül (ez mindig a küldeteskártya felső részén látható) visszateszi az asztal közepére, a jelzőnek megfelelő helyre.

*Bármelyik* másik jelző helyett lehet koronával fizetni; ilyenformán bármelyik küldeteskártya kifizethető 2 koronával.

Ha a küldeteskártyán olyan jelző található, amelyben egy kérdőjel szerepel, a játékos *bármilyen* jelzővel fizethet.

A játékos, miután a küldeteskártyát maga elé lerakta és a két jelzőt kifizette, *azonnal* húz egy újabb küldeteskártyát a három pakli bármelyikéből. *A játékos megteheti, hogy sötétkék küldeteskártyát játszik ki, és utána a világoskék pakliból húz egy másikat.*

*Nyomban ezután* a játékos újabb küldeteskártyát játszhat ki (akár az éppen most húzottat is!); ha így tesz, azt is ki kell fizetnie, és helyette újat húznia. Mindezt addig folytatja, amíg már nem akar vagy nem tud újabb küldeteskártyát kijátszani. Ekkor számára a fázis véget ér, és bal oldali szomszédja következik.

**Figyelem:** Egy játékos legfeljebb egy jelzőt „vihet át” a következő fordulóra. Ha egy játékosnak küldeteskártyái kijátszásának befejeztével több jelzője maradt, azokat egy kivételével vissza kell raknia a megfelelő készletekbe. Kárpótlásképpen azonban minden visszarakott jelzőért elvesz egyet a képpel lefelé fordított címerek közül.

*Példa: Jenőnek a képen látható jelzői és küldeteskártyái vannak. Kifizet egy jogart és egy gyűrűt, és lerakja maga elé a bal oldali küldeteskártyát. Nyomban ezután húz egy új küldeteskártyát a sötétkék pakli tetejéről, abban reménykedve, hogy dupla jogaros lesz. Nincs szerencséje, dupla sisakos! Így hát lerakja maga elé jobb oldali küldeteskártyáját, és kifizeti megmaradt jelzőit (a koronát a sisak helyett, a jogart pedig mint tetszőleges fajtájú jelzőt). Ezután megint húz egy küldeteskártyát. Minthogy nincs már több jelzője, számára a fázis véget is ért, és bal oldali szomszédján a sor.*

Miután minden játékos számára véget ért a fázis, a kezdőjátékos átadja a kezdőjátékos-jelzőt bal oldali szomszédjának, és az Erőforrások-fázissal új forduló kezdődik – kivéve, ha ez a fázis a 4. forduló küldetésfázisa volt, minthogy ekkor a játék véget is ér.

#### KÜLDETÉSEK

A játékosok játéksorrendben kijátsszák küldeteskártyáikat, jelzőikkel kifizetve azok költségét

A küldeteskártya kijátszása és kifizetése után nyomban egy újabb küldeteskártyát kell húzni

Legfeljebb egy jelzőt vihet át a játékos a következő fordulóra, a többi jelzőt be kell cserélni címerekre





**Figyelem:** 3 játékos esetén a 4. forduló kezdőjátékosa az 1. fázis során megkapja az intrikapakli legfelső lapját – ezzel ellentételezve azt, hogy ő, a többiekkel ellentétben, két ízben is kezdőjátékos.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék a 4. forduló küldetésfázisának befejeztével ér véget. Ekkor minden játékos címerekre cseréli be a nála maradt, immáron „felesleges” jelzőit és kártyáit. A játékos:

- minden befolyáskártyájáért
- minden ki nem játszott intrikakártyájáért
- minden el nem költött küldetésjelzőjéért
- minden, udvaronclapon lévő befolyásjelzőjéért
- minden 3 Lajos-aranyáért

elvesz egyet a lefordított címerek közül

*A játékosnál a 11-es udvaronclap képessége miatt lehet befolyáskártya, és a 6-os és 8-as u dvaronclapok képessége miatt lehetnek befolyásjelzői udvaronclapokon.*

Példa: Péter a játék végén becserél

- 1 befolyáskártyát 1 címerre,
- 2 intrikakártyát 2 címerre,
- 8 Lajos-aranyat 2 címerre,
- az 5-ös udvaronclapon lévő 2 befolyásjelzőjét 2 címerre.

*Ilyenformán Péter összesen 7 címert vesz el a lefordított címerek közül, és azokat a már eleddig összegyűjtött címereihez rakja.*

Ezután a játékosok felfedik és fajták szerint csoportosítják címereiket. Ezt követően sorba kell menni a címerfajtákon, és megnézni, hogy melyikből kinek van a legtöbb. A játékos, akinek egy fajtából a legtöbb címere van, elvesz egyet a lefordított címerek közül, és azt, még mindig lefordítva, címerei mellé teszi. Ha a legtöbb címer tekintetében egyenlőség alakul ki, az összes érintett játékos kap egy címet. Miután mind a hat címerfajtnál kiosztásra kerültek a jutalomcímerek, minden játékos összeadja, összesen mennyi címere van (felfedett és lefordított): ennyi győzelmi pontot kap. Végül minden, a játékos előtt fekvő küldeteskártya – függetlenül képességétől és hátlapjának színétől – 5 győzelmi pontot ér.

Az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőségnél az dönt, hogy melyiküknek van több befolyásjelzője saját tartalékában.

**A 4. forduló befejeztével a játékosok minden**

- befolyáskártya
- intrikakártya
- küldetésjelző
- udvaronclapon lévő befolyásjelző
- 3 Lajos-arany

**után kapnak 1 címert**

**Meg kell nézni, hogy az egyes címerfajtákból kinek van a legtöbb; a többséggel rendelkező játékos kap még egy címet.**

**Győzelmi pontok:**

- minden címer 1
- minden küldeteskártya 5

**A legtöbb győzelmi ponttal bíró játékos lesz a győztes**

## AZ UDVARONCLAPOK

Az egyes udvaroncok ajándékai mindig ugyanazok; az udvaronclap két oldala között csupán az ajándék elnyerésének feltétele („1. hely”, „arany”, „befolyásjelző”) jelenti a különbséget.

**1. Ausztriai Anna (Anne d'Autriche):** A játékos kap egy jogart.

**2. Orléans-i Fülöp (Philippe I. de Orléans):** A játékos kap egy okiratot.

**3. Spanyolországi Mária Terézia (Marie-Thérese d'Espagne):** A játékos kap egy gyűrűt.

**4. „A Nagy Dauphin” (le Grand Dauphin):** A játékos kap egy sisakot.

*(Figyelem: XIV. Lajos segítségével e négy fenti udvaronclapon koronát is lehet szerezni.)*

**5. Françoise-Athénaïs de Montespan:** A játékos kap egy koronát.

**6. „A Nagy Condé” (le Grand Condé):** A játékos kap egy lefordított címet, amelyet maga elé lerak. Ezután a játékos fogja az *általános* tartalékból egy befolyásjelzőjét, és lerakja azt bármelyik udvaronclapra. *(A befolyásjelző lerakható úgy a 7-12-es udvaronclapokra - ez esetben még ebben a fordulóban, ezen udvaronclap kiértékelésénél figyelembe kell venni -, vagy az 1-6-os udvaronclapok egyikére. Ez utóbbi esetben a befolyásjelző a következő forduló értékelése során fog számítani, illetőleg 1 címer jár érte, ha már nincs újabb forduló.)*

**7. Jean-Baptiste Colbert:** A játékos kap öt Lajos-aranyat a bankból.

**8. Françoise de Maintenon:** A játékos az *általános* tartalékból két befolyásjelzőjét ráteheti az 5-ös udvaronclapokra. Ezután a játékos egy befolyásjelzőjét az *általános* tartalékból átrakja saját tartalékába.

**9. Louise de La Vallière:** A játékos kap egy koronát.

**10. Henri de Turenne:** A játékos kap két lefordított címet.

**11. Jules Mazarin:** A játékos megkapja a befolyáspakli legfelső lapját.

**12. François-Michel Louvois:** A játékos kap egy lefordított címet, valamint megkapja az intrikapakli legfelső lapját.





### Megjegyzések:

- Ha egy udvaronc ajándékát többen is megkapják, akkor először a legtöbb befolyásjelzővel rendelkező játékos kapja azt meg, utána pedig a többiek játéksorrendben, a kezdőjátékostól kezdve vesztegethetnek meg – habár ennek tényleges szerepe csak a 6-os és 8-as udvaronclapok esetében van.
- Természetesen egy játékos fordulónként csak egyszer részesülhet egy udvaronc ajándékában - ilyenformán nem lehetséges, hogy a játékos egy udvaronctól több küldetésjelzőt vagy kártyát vásároljon.
- Ha a játékos koronát kap (5-ös és 9-es udvaronclap), azt a két tartalék bármelyikéből elveheti; a koronák elkülönítése csupán a könnyebb elérhetőséget célozza.
- Ha a játékos címert kap (6-os, 10-es, 12-es udvaronclap), azt úgy kell elvennie és maga elé leraknia, hogy a többiek ne lássák, milyen címer az. A játékosok mindig megnézhetik, milyen címereik vannak.
- Ha a játékos befolyáskártyát kap (11-es udvaronclap), azt a kezébe veszi. A következő forduló befolyásfázisában eggyel többször kerül majd rá a sor.
- Ha a játékos intrikakártyát kap (12-es udvaronclap), azt a kezébe veszi, és az elkövetkezendő értékelési fázisokban játszhatja ki.
- Ha a játékos befolyásjelzőt vagy -jelzőket rakhat udvaronclapra az általános tartalékból (6-os vagy 8-as udvaronclap), és az általános tartalékból elfogy a befolyásjelzője, saját tartalékából is rakhat.

Ha egy udvaronclapon vagy egy kártyán kis befolyásjelző látható, az mindig az általános tartalékra utal; a nagy befolyásjelző pedig mindig a saját tartalékra.

Abban a valószínűtlen esetben, ha a bankból kifogyna az arany, vagy nem maradna a tartalékban küldetésjelző vagy címer, a kifogyott játéktartozékot valamilyen alkalmatos módon ideiglenesen pótolni kell.

## A KÜLDETÉSKÁRTYÁK

A már kijátszott küldeteskártyák a játék végéig a játékos előtt maradnak. Minden kártya, hacsak ez külön nincs feltüntetve, fordulónként egyszer, a megfelelő fázisban fejt ki hatását. Vagyis az ilyen kártyák nem csupán egyszer, hanem fordulónként egyszer fejtik ki hatásukat. A játékosnak *nem kötelező* élnie a kártya képességével. Célszerű, ha a játékos csoportosítva rakja le küldeteskártyáit, méghozzá a fázisok szerint, amelyben azok képességei aktiválódhatnak.

A **20 világoskék küldeteskártya** költsége mindig egy meghatározott és egy tetszőleges küldetésjelző, így elég könnyű megszerezni őket, azonban képességeik nem túl kiemelkedőek. Összesen hétféle ilyen kártya van:



- **1 küldeteskártya** (2 db): *Ez a fajta küldeteskártya speciális: csupán egyszer, kijátszásakor fejt ki a hatását.* A játékos e küldeteskártya kijátszása után nem egy, hanem két *tetszőleges* színű küldeteskártyát húz. A játékos megetheti, hogy előbb húz egy küldeteskártyát, megnézi, és csak azután húzza fel a másodikat – *akár ugyanebből, akár egy másik pakliból.* Innentől fogva a játékosnak mindig 3 küldeteskártya lesz a kezében.
- **1 befolyásjelző** (4 db): A játékos minden *Erőforrások*-fázis 2. lépése során az általános tartalékból átteheti egy befolyásjelzőjét saját tartalékába. Ha az általános tartalékban nincs befolyásjelzője, akkor nem élhet a kártya képességével.
- **1 Lajos-arany** (4 db): A játékos minden *Erőforrások*-fázis 2. lépése során kap egy Lajos-aranyat a bankból.
- **befolyásjelző az 1-4-es udvaronclapok valamelyikére** (minden laphoz egy kártya): A játékos, ha úgy akarja, a *Befolyás*-fázis kezdetekor az *általános* tartalékból egy befolyásjelzőjét ráteheti a kártyához tartozó udvaronclapra.
- **2 Lajos-arany befizetése** (2 db): A játékos minden *Befolyás*-fázis során *egyszer* megetheti, hogy mikor rákerül a sor, nem játszik ki befolyáskártyát, hanem *helyette* befizet a bankba két Lajos-aranyat. (*Mással az a játékos 2 Lajos-aranyért egyszer kimaradhat.*)
- **küldetésjelző kicserélése** (2 db): A játékos minden *Küldetés*-fázis során egyszer megetheti – de a *Küldetés*-fázis során *bármikor* –, hogy befizet a bankba két Lajos-aranyat, beadja egy küldetésjelzőjét, és elvesz egy koronát. A küldeteskártya kijátszása és kifizetése után a képesség már nyomban használható.
- **küldeteskártya kicserélése** (2 db): A játékos egyszer minden *Küldetés*-fázis *végén* megetheti, hogy a *kezében lévő* küldeteskártyák közül egyet vagy kettőt képpel lefelé visszarak a megfelelő pakli vagy paklik aljára, és helyette vagy helyettük újat húz, *bármelyik* pakliból vagy paklikból.  
(*Ha mindkét ilyen küldeteskártya egyazon játékos előtt van, ő azokat akár egymás után is használhatja, például a másodikkal kicserélve az első használatakor kapott kártyákat.*)





A **12 kék küldetéskártya** valamivel drágább (mindegyik kijátszásához két *különböző* jelzőre van szükség), de képességeik is jobbakkal. Összesen ötféle ilyen kártyatípus van:



- **2 Lajos-arany/befolyásjelző** (4 db): Minden *Erőforrások*-fázis 2. lépése során a játékos elvehet a bankból 2 Lajos-aranyat, vagy 1 Lajos-aranyat és az általános tartalékból egy befolyásjelzőjét, vagy pedig az általános tartalékból 2 befolyásjelzőjét.
- **1 címer** (2 db): Minden *Erőforrások*-fázis 2. lépése során a játékos elvehet a lefordított címerek közül egyet, amelyet maga elé le kell tennie.
- **befolyásjelző XIV. Lajoshoz** (2 db): Minden *Befolyásfázis* elején a játékos az *általános* tartalékból egy befolyásjelzőjét ráteheti arra az udvaronclapra, amelyen ott van XIV. Lajos.
- **befolyásjelző az 5-ös/9-es udvaronclapra** (1-1 darab): Minden *Befolyásfázis* elején a játékos az *általános* tartalékból ráteheti egy befolyásjelzőjét az 5-ös, illetve a 9-es udvaronclapra.
- **befolyáskártya cseréje** (2 db): A játékos minden *Befolyásfázis* során *egyszer* megteheti, hogy amikor rákerül a sor, egy befolyáskártyáját *minden hatás nélkül* középre teszi, és helyette húz egy újat a befolyáspakli tetejéről. Ezzel a játékos köre véget is ért, vagyis nem rak le befolyásjelzőt, a következő játékoson a sor.

A **8 sötétkék küldetéskártya** megszerzése a legnehezebb, mert ezek költsége mindig két *ugyanolyan* küldetésjelző – ellenben képességeik ennek megfelelőek... Minden kártya képessége más:



- **3 befolyásjelző:** Minden *Erőforrások*-fázis 2. lépése során a játékos átteheti 3 befolyásjelzőjét az általános tartalékból a sajátjába. Ha nincs befolyásjelzője az általános tartalékban, akkor a kártyának nincs hatása.
- **3 Lajos-arany:** Minden *Erőforrások*-fázis 2. lépése során a játékos kap 3 Lajos-aranyat a bankból.
- **1 intrikakártya:** Minden *Erőforrások*-fázis 2. lépése során a játékos a kezébe veheti az intrikapakli legfelső lapját.



- **befolyásjelzőért befolyáskártya:** Minden *Erőforrások*-fázis során a játékos berakhatja *saját* tartalékából egy befolyásjelzőjét az általános tartalékba, és cserébe megkapja a befolyáspakli legfelső lapját.
- **négy befolyásjelző lerakása:** Minden *Befolyás*fázis során egyszer megetheti a játékos, hogy egy befolyáskártyája kijátszása után (legyen bár az udvaron- vagy dzsókerkártya) nem 1-3, hanem *1-4* befolyásjelzőjét rakja le – vagy pedig ennyit rak át az általános tartalékból saját tartalékjába. A lerakást a játékos *bármelyik* udvaronclapon elkezdheti (*nem számít, mi volt a kijátszott befolyáskártya, mindenképp dzsókernek számít*). Röviden: a kijátszott befolyáskártya egy négy befolyásjelzős dzsókerként kezelendő.
- **befolyásjelző lerakása:** Minden *Befolyás*fázis végén, mikor már mindenki befejezte a befolyáskártyák kijátszását, a játékos az *általános* tartalékból egy befolyásjelzőjét rárakhatja bármelyik udvaronclapra.
- **egy ízben első:** Minden *Értékelés*fázis során a játékos *egyszer* elérheti, hogy úgy számíton, övé a *legtöbb* befolyásjelző az adott udvaronclapon, holott csupán holtversenyben az övé. Ilyenkor az ajándékozást követően az udvaronclapot át kell forgatni.  
*Figyelem:* A kártya képessége azután is használható, hogy a játékos már kijátszotta a megfelelő intrikakártyát.  
**Példa:** Az egyik értékelés során XIV. Lajos a 4-es udvaronclapon van; az ajándék feltétele „1. hely”. Három játékosnak is 3-3 befolyásjelzője van az udvaronclapon, közöttük Krisztinával, aki előtt ott ez a küldeteskártya. Krisztina fel is használja a kártya képességét, és így övé lesz az első hely. 3 befolyásjelzőjét visszateszi az általános tartalékba, valamint elvesz egy sisakot és egy koronát. A másik két játékos nem kap semmit, befolyásjelzőiket pedig saját tartalékaikba teszik vissza. Ezután az udvaronclapot át kell forgatni. Krisztina legközelebb a következő forduló *Értékelés*fázisában használhatja újra e kártyája képességét.
- **1 Lajos-arannyal olcsóbban:** A játékos az *Értékelés*fázis során, amikor megvesztegetéssel ajándékot szerez, eggyel kevesebb Lajos-aranyat fizet.  
*Figyelem:* e kártya képessége fordulónként *nem* csak egyszer, hanem *tetszőleges esetben* használható. A kártya képessége csak megvesztegetésnél használható, akkor *nem*, amikor egy küldeteskártya képességének aktiválásához kell a játékosnak arannyal fizetnie.





### Megjegyzések:

- Ha egy játékos előtt több ugyanolyan küldeteskártya van, akkor a megfelelő fázisban ezek mindegyikének képességével élhet: például, ha két „küldetésjelző kicserélése”-kártyája van, megteheti, hogy 4 Lajos-aranyat fizet be a bankba, és két küldetésjelzőjét kicseréli két koronára. Az a játékos pedig, aki mindkét „1 küldeteskártya”-kártyát kijátszotta, és élt képességeikkel, immáron négy küldeteskártyát fog a kezében tartani.
- Ha a játékos befolyásjelzőt vagy -jelzőket helyezne át az általános tartalékból, de ott már nincsen vagy n incs elegendő, a saját tartalékából is rakhat át.

## SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOS ESETÉN

### Előkészületek

Csak egyetlen különbség van: a kezdőjátékos 5, a másik játékos pedig 6 befolyásjelzőt rak az asztal közepére, az általános tartalékba.

### Játékmenet

Lényegében ugyanaz, mint 3 vagy 4 játékos esetén, az alábbi különbségekkel:

Van egy harmadik, **képzeltbeli játékos**, akinek adni kell **8 befolyásjelzőt**. Ezek közül *minden* Befolyásfázis elején két befolyásjelzőt arra az udvaronclapra kell tenni, amelyen XIV. Lajos tartózkodik. Ezután fel kell csapni a befolyáspakli legfelső három lapját, és a megfelelő udvaronclapokra 2-2 befolyásjelzőt kell tenni. (*Dzsóker esetén új kártyát kell felcsapni.*) Az összes felcsapott kártyát középre kell tenni, ahová a játékosok által kijátszott befolyáskártyák is kerülnek majd.

Ezután játsszák ki a játékosok saját befolyáskártyáikat. Az értékelés a rendes szabályok szerint folyik, azonban abban az esetben, ha a képzeltbeli játékosé a többség, neki *nem kell* kiadni az ajándékot.

### Történelmi háttér

#### XIV. Lajos (1638. szept. 5. – 1715. szept. 1.)

1643-ban, ötévesen lépett trónra, de hosszú ideig helyette anyja, *Ausztriai Anna* és első minisztere, *Mazarin bíboros* kormányzott. Az utóbbi halála után, 1661-től abszolút uralkodóként irányította országa életét. Az elkövetkezendő évtizedekben Franciaországot Európa vezető hatalmává tette. *Napkirálynak* neveztek, mert mintegy az egész Univerzum körötte keringett.

A kezdőjátékos 5, a másik játékos 6 befolyásjelzőjét rakja az általános tartalékba.

Minden Befolyásfázis elején le kell rakni a harmadik, képzeltbeli játékos négyszer két befolyásjelzőjét.

**Ausztriai Anna** (1601. szept. 22. – 1666. jan. 20.)

III. Fülöp spanyol király lánya 1615-ben, Bordeaux-ban kötött házasságot XIII. Lajossal – egyébiránt közeli rokonával. Huszonhárom évnyi gyermektelen házaseslet után szülte a régen várt trónörökösöt. Férje 1643-ban bekövetkezett halála után majdnem húsz éven át irányította régensként az országot, viaskodva a *Fronde*-dal, a hatalomból kiszorított nemesek mozgalmával. Mazarin halála után visszavonult a hatalomból.

**Fülöp, Orléans hercege** (1640. szept. 21. – 1701. jún. 8/9.)

Másodszülöttként egész életét fivére árnyékában töltötte – aki egyébiránt túl is élte. 1661-től *Orléans hercege*, az elkövetkező években sikeres hadvezér, de sosem kapott nagyobb politikai vagy katonai szerepet. A „Monsieur” első felesége *Angliai Henrietta*, a második *Pfalzi Lizelotte* volt.

**Spanyolországi Mária Terézia** (1638. szept. 10. – 1683. júl. 30.)

V. Fülöp spanyol király lánya, 1660-ban ment feleségül XIV. Lajoshoz. Házasságukból hat gyermek született, de az elsőszülött, a „*Nagy Dauphin*” kivételével mind korán meghaltak. A Napkirály nagyszámú szeretőivel ellentétben nem töltött be jelentős szerepet az Udvarban.

**A „Nagy Dauphin”** (1661. nov. 1. – 1711. ápr. 14.)

Franciaországi Lajos a Napkirály egyetlen törvényes fia, kijelölt utóda volt, de sosem került trónra, mert apja túlélte. Felesége *Bajor Mária Anna*, első fia, szintén Lajos, a Napkirály utódának, XV. Lajosnak apja; második fia, *Fülöp* pedig a spanyol trónra került.

**Françoise-Athénaïs de Montespan** (1640. okt. 5. – 1707. május 27.)

Az ifjú *Mária Terézia* udvarhölgyeként érkezett az Udvarba, ahol egy év alatt elérte célját: elszerette XIV. Lajost régi kegyencnőjétől, *Madame de La Vallière*-től. A királytól nyolc, utóbb törvényesített gyermeke született.

**A „Nagy Condé”** (1621. szept. 8. - 1686. dec. 11.)

Louis (II.) de Bourbon, *Condé és Bourbon hercege*. Első hadvezéri sikereit a harmincéves háborúban aratta. A „*hercegek Fronde*”-ja élére állt, majd spanyol szolgálatban harcolt Németalföldön. Távollétében halálra ítélték, azonban 1659-ben rehabilitálták, és XIV. Lajos tábornokaként fejezte be életét.





**Jean-Baptiste Colbert** (1619. aug. 29. – 1683. szept. 6.)

1651-ben állt Mazarin szolgálatába, és annak halála után, 1661-től pénzügyminiszter. Minisztersége két évtizede során *merkantilista* gazdaságpolitikát folytatott, különösen az aktív külkereskedelmet és a gyarmatosítást támogatta.

**Françoise de Maintenon** (1635. nov. 24/27. – 1719. ápr. 15.)

Eredeti nevén Françoise d'Aubigné, 1652-1660 között Paul Scarron költő felesége volt. 1669-ban jött Versailles-ba, mint XIV. Lajos és Madame de Montespan gyermekeinek nevelőnője. 1674 körül lett a király kegyencnője, sőt Mária Terézia halála után a király feleségül is vette – de nem számított királynőnek.

**Louise de La Vallière** (1644. aug. 6. – 1710. jún. 6.)

Angliai Henriettának, Orléans-i Fülöp első feleségének volt az üdvarhölgye. Hamarosan az ifjú király egyik kedvence lett. Madame de Montespan felbukkanása után kegyvesztetté vált, otthagya az Udvar, és kolostorba vonult.

**Henri de Turenne** (1611. szeptember 11. - 1675. júl. 27.)

Henri de La Tour d'Auvergne, Turenne vicomte-ja. Első sikereit a harmincéves háborúban aratta, 1643-ban marsallá nevezték ki. A Fronde idején először a király ellen harcolt, de oldalt váltva hamarosan egykori fegyvertársát, a Nagy Condét üzte el Párizs alól. 1660-ban főmarsalli címet kapott. A holland háború során egy ágyúgolyó oltotta ki az életét.

**Jules Mazarin** (1604. júl. 14. - 1661. márc. 9.)

Itáliában, Pescinában született, Giulio Mazzarino (másképp Mazarini) néven. Tanulmányai végeztével pápai szolgálatba állt, 1635-36-ban rendkívüli franciaországi legátus volt. 1640-ban Richelieu bíboros szolgálatába szegődött. Két évvel később, annak halála után ő lesz az első miniszter, és 1643-tól haláláig, közel két évtizeden át a régenstanács elnöke.

**François-Michel de Louvois** (1641. jan. 13/18. – 1691. júl. 16.)

François-Michel le Tellier, Louvois márkija. Apja, Michel le Tellier hadügyminiszter helyettese, majd 1666-tól utóda. Reformjainak köszönhetően vált a királyi csapatokból a kor legjobb hadserege. Colbert mellett neki volt a legnagyobb befolyása a királyra – általában az ő hatásának tulajdonítják az agresszívabb politikai lépéseket. Colbert 1683-ban bekövetkezett halála után különösen megnőtt a befolyása a belpolitikai ügyekben.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!