

Der Startspieler beginnt und führt seinen kompletten Zug durch. Es wird danach stets reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

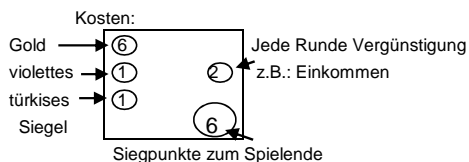
Aktionen:

Außer Aktion "Adlige anwerben" spielen sich alle Aktionen in den Schlossräumen ab.

Im Verlauf des Spiels neu eingesetzte Diener nimmt der Spieler zunächst aus seinem Vorrat. Leer? ==> aus beliebigem Raum holen.

Man muss nicht alle Aktionen durchführen, aber es muss immer die Reihenfolge 1 - 5 eingehalten werden.

Aktion	Ort	bewirkt	wie	Bonus
1)	Ehrenhof	Nachschub an Dienern	Je eigenem Diener im Ehrenhof wird 1 neuer Diener auf das Tor gestellt.	Hat der aktive Spieler zu Beginn dieser Aktion mehr Diener als jeder andere im Ehrenhof, darf er 1 weiteren Diener auf das Tor setzen.
2)	Treppenhaus	Bewegung der Diener - in Schlossräumen -	Je eigenem Diener im Treppenhaus hat man 1 Bewegung aus belieb. Raum in benachbarten Raum, waagrecht bzw. senkrecht. Die Verteilung der Summe aus Bewegungen auf Diener ist beliebig. Werden ins/aus Treppenhaus Diener gezogen, ändert sich die ermittelte Bewegungszahl nicht.	Hat der aktive Spieler zu Beginn dieser Aktion mehr Diener als jeder andere im Treppenhaus, hat er 1 Extrabewegung. Nicht verwendete Bewegung verfällt.
3)	weitere Aktionen in beliebiger Reihenfolge			
	Münzerei	Gold nehmen	Je eigenem Diener in Münzerei nimmt man 1 Gold aus allg. Vorrat.	Hat der aktive Spieler mehr Diener als jeder andere dort, erhält er 1 Gold extra.
	Kabinett des Königs	Siegelanzahl ermitteln	Je eigenem Diener beim König hat man 1 türkises Siegel für Aktion 4.	Hat der aktive Spieler mehr Diener als jeder andere dort, darf er +1 Diener dort einsetzen.
	Madame de Pompadour	Siegelanzahl ermitteln	Je eigenem Diener bei Madame hat man 1 violettes Siegel für Aktion 4.	Hat der aktive Spieler mehr Diener als jeder andere dort, darf er +1 Diener dort einsetzen.
	Schreibstube	Feststellung der Anwesenheit	Je eigenem Diener in der Schreibstube darf der aktive Spieler 1x Aktion 4 tun, sofern Gold und Siegel vorhanden sind.	

4) Anwerbung von Adligen = Adligen-Plättchen nehmen:

Will der Spieler 1 - x **Adligen-Plättchen nehmen**, muss er **Folgendes** jeweils tun:
Die Reihenfolge ist beliebig. Siegel gibt es (nur virtuell) nicht in Form von Markern.

- 1 eigenen Diener aus der Schreibstube in eig. Vorrat legen.
 - Gefordertes Gold bezahlen = in allg. Vorrat legen.
 - Genauso viele eigene Diener wie geforderte Anzahl türkiser Siegel aus Kabinett des Königs in eig. Vorrat legen.
 - Genauso viele eigene Diener wie geforderte Anzahl violetter Siegel aus Zimmer der Madame Pompadour in eig. Vorrat legen.
- Adlige, die nur Punkte bringen, legt man verdeckt vor sich ab.
 - Adlige, die Vergünstigungen bringen, sammelt man offen vor sich.

Reduzierung der Goldkosten:

Direkt waagrecht, senkrecht oder diagonal an das gewünschte Adligen-Plättchen angrenzende freie Felder reduzieren die zu zahlenden Goldkosten um je 1. Tiefer als "Null" kann der Preis aber nicht fallen. Ein Feld mit Diener gilt immer als frei.

Randfelder:

Adligen-Plättchen aus Randreihen bzw. äußerster Rand erfordern den Einsatz 1 eig. Dieners dort auf dem frei werdenden Feld. Dieser Diener kann aus dem eigenen Vorrat oder aus einem beliebigen Raum stammen.

5) Hintereingang = Karten ziehen:

- Je eigenem Diener auf dem Hintereingang darf der Spieler am Zug 1 Karte vom Privilegkartensapel ziehen. Ist dieser aufgebraucht, wird die Ablage gemischt.
- Der Spieler hat die Wahl: ENTWEDER Karte auf der Hand behalten = 1 Diener vom Hintereingang in eig. Vorrat geben
ODER Karte abgeben = auf offene Ablage legen.

Privilegkarte ausspielen:

Goldpreis der Karte in allg. Vorrat zahlen und zum erlaubten Zeitpunkt gemäß Spielregel ausspielen. Karte vor sich ablegen.

Kardinal = Gleichstandbrecher:

Wer mehr Diener beim Kardinal als andere Spieler hat, entscheidet in anderen Räumen auftretende Gleichstände für sich.

Ende: Ist der Startspieler am Zug und es befinden sich zu Beginn seines Zuges <= 12 Adligen-Plättchen im Park, führt er seinen Zug noch komplett durch und die anderen Spieler sind noch jeweils 1x dran. Danach endet das Spiel.

Wertung (Es gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl):

Es gibt Punkte für:

- gesammelte Adlige, bestimmte ausgespielte Privilegkarten, ungespielte Privilegkarten (je 1 Punkt, max. 6 Punkte),
- **Parkwertungen:** Die 4 Randfelder werden gewertet. Wer die meisten/zweitmeisten Diener dort hat, erhält die Punkte.

1. Platz allein = 6 P., 1. und 2. Platz belegt = 6 P. bzw. 2 P., 2x 1. Platz = je 2 P., mehrere 2. Plätze = 0 P.

Jeweils als Marker 1 Diener auf das jeweilige Punktefeld setzen.

Patt bei Endsumme: Der Beteiligten siegt, der mehr Diener beim Kardinal stehen hat. Erneutes Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.03.11

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de