

Versailles 1682

Vorbereitung s. OR

ETIKETTE beachten: immer Anrede mit RANG, MARSCHALLSWÜRDE, ADELSTITEL (Duc, Marquis, Conte, Baron), NAME, AMT in dieser Reihenfolge, bei mehreren Adelstiteln höchster Titel. **Bei Mißachtung 1000,- Strafe.**

HAUSHOFMEISTER führt Register, verhängt Strafen, verlegt den Hof (Versailles, Jagd). Wechselt immer reihum.

RUNDENABLAUF:

1.) Einführung am Hof – zu Spielbeginn für Ansehen würfeln (**W blau König / W rot Königin**), sonst nur nach *Rückkehr oder Tod* (dann Geschlechtswechsel, ebenfalls würfeln, aber Partei wählen).

2.) Verhandlungen – offen oder geheim, Kartentausch verboten, sonst alles möglich.

3.) Verlegung des Hofes (Versailles ↔ Jagd) durch den Hofmeister nach dessen Willen. Falls Krieg, bleibt Kriegszustand erhalten.

4.) Aktionsphase – Haushofmeister *beginnt und beendet* diese Runde. Anschließend wird linker Nachbar Haushofmeister.

4.1) Pro Spielzug zwei (gleiche oder verschiedene) **Aktionen** (beliebige Reihenfolge) (*auch im Exil oder in Bastille*):

- Karte nehmen** – oberste vom Stapel oder auswählen aus „Haus des Königs“
- Karte spielen** – für / gegen sich selbst oder andere; Bedingungen beachten: Aufenthaltsort des Hofes, Geschlecht, Mindestansetzen, usw.
- Um **eine Audienz** **♠** ersuchen
- einem **anderem** Spieler eine oder zwei **Karten geben**

4.2) Fähigkeit kraft Amtes einsetzen (1 x / Zug)

4.3) Einkommen erhalten – wird aufgeteilt unter *Verheirateten*. Haushofmeister erhält Einkommen erst in seinem zweiten Spielzug.

4.4) Kartenlimit 10 zum Ende des Spielzuges – überzählige auf Ablagestapel.

Gleiches Verfahren bei Anfragen (Karten) und Audienzen.

Beim **König** (bzw. **Regentin**)

Erfolg, falls Würfel \leq entsprechendes Ansehen. *Ämter, Titel, Gehälter etc. bleiben vor Spieler liegen.*

☞ Haftbefehl bei Erfolg zurück auf die Hand!

Nur jeweils 1 Amt /Höfling (*außer Gouverneur!*).

Bei Mißerfolg = Ablehnung sinkt Ansehen um 1 Punkt, Anfragekarte offen in „Haus des Königs“.

Intervention bei Königin sinnvoll, falls dort höheres Ansehen als beim **König**. Zweimal würfeln:

a.) ob **Königin** interveniert ($W \leq$ Ansehen: zweiter Wurf), bei Mißerfolg Ansehen -1 Punkt, dann kein zweiter Würfelwurf.

b.) Erfolg im ZWEITEN Wurf falls $W \leq$ Ansehen bei **Königin**, bei Mißerfolg Ansehen beim **König** -1 Punkt.

♠ AUDIENZEN (*auch direkt bei Königin):

- Anderem Spieler **Amt entziehen** – für sich selbst oder anderen, oder in „Haus des Königs“. Amt kann so nur *einmal / Runde wechseln, wird nur einmal (!) bezahlt*.
- Hochzeit** – Einverständnis des Partners *nicht* erforderlich. Frau erhält Namen und Adelstitel des Gatten. Reguläre Einkommen werden für beide geteilt.
- Wiederheirat des Königs**, falls Witwer – neue **Königin** kommt aus Land des Antragstellers. Alle Höflinge dieser Partei +2 Punkte Ansehen bei **Königin**.
- Intervention*** – $W \leq$ Ansehen, ob man Gehör findet. Dann $W 1 - 5$ Ansehen + oder – 1 Punkt. $W 6 - 10$ Ansehen + oder – 2 Punkte für / gegen anderen Höfling. Jeweils +/- 1 Punkt, falls Interveneur Ansehen ≥ 8 hat.
- Befreiung aus Bastille** – Rückkehr zum Hofe
- Rückkehr aus Exil*** – Rückkehr zum Hofe

EXIL – Verlust^o von *Ämtern und Pensionen*, Exilant kann keine Anfragen mehr stellen oder Ämter, Titel, Pensionen, Marschallswürde erhalten, kann nicht heiraten. **Kann** Karte(n) nehmen, Karte(n) anderem Spieler geben, Karte(n) spielen (s. o.), Einkünfte beziehen, mit anderen um deren Einsatz für Rückkehr verhandeln. Automatische Rückkehr bei neuem Regentenpaar.

BASTILLE – Verlust^o von *Ämtern und Pensionen*, keine Einkünfte (Ehegatte behält seine vollen Einkünfte). Verhafteter kann keine Anfragen mehr stellen oder Ämter, Titel, Pensionen, Marschalls-würde erhalten, kann nicht heiraten oder verhandeln. **Kann** Karte(n) nehmen, Karte(n) anderem Spieler geben, für sich selbst „Gerechtigkeit“ spielen. Automatische Rückkehr bei neuem Regentenpaar.

] TOD DES KÖNIGS – Figuren aus **Königsgemächern** entfernen, **Königin** wird **Regentin**, Hof nach Versailles, neues Regentenpaar nach nächster Runde.

] TOD DER KÖNIGIN – Figuren aus **Königin-gemächern** entfernen, **König** kann wieder heiraten.

] TOD VON KÖNIG & KÖNIGIN – sofort neues Regentenpaar, neue Runde, neuer Haushofmeister.

] TOD EINES HÖFLINGS – Beide Figuren entfernen, Verlust^o aller Ämter, Marschallswürde, Pensionen, Adelstitel des Höflings. Falls erheiratet, behält (nur!) *Witwe* Adelstitel und erhält Einkünfte des Mannes.

In nächster Runde neuer Höfling mit anderem Geschlecht.

[^o zurück in „Haus des Königs“]

KRIEG gegen mehrere Länder gleichzeitig möglich, Ende durch Karte, Kriegsminister oder Tod d. Königs (Regentin).