

RUDIGER DORN

OUIS XIV.

CÍL HRY

Hra trvá 4 kola. Každé kolo se skládá ze čtyř po sobě následujících částí. Nejprve obdrží hráči peníze a karty vlivu. Poté rozmisťují své kameny vlivu co nejefektivněji na jednotlivé osobnosti královského dvora. Umístěné kameny vlivu jsou následně vyhodnoceny a hráči obdrží získané žetony misí, peníze, erby a další karty. Pomocí získaných žetonů dále plní tajné mise, za které získávají vítězné body.

Vítězem se stane ten hráč, který má na konci hry nejvíce vítězných bodů.

HRACÍ MATERIÁL

90 hracích karet (20 + 12 + 8 karet misí, 30 karet vlivu, 12 karet intrik, 8 peněžních karet)

64 kamenů vlivu (po 16ti kamenech v každé ze čtyř barev)

12 kartiček osobností (zobrazují 12 různých osobností dvora Ludvíka XIV.)

60 erbů (10 x 6 různých druhů erbů)

34 žetonů misí (10x koruna, 6x žezlo, 6x helmice, 6x prsten a 6x listina)

32 mincí (22x 1 louisdor, 10x 5 louisdorů)

1 kartička začínajícího hráče (zobrazující zámek Versailles)

1 hrací figurka Louis XIV.

PŘÍPRAVA HRY

12 kartiček osobností zobrazujících každá jeden portrét jedné z důležitých osobností dvora krále slunce (*krátká bibliografie ke každé osobnosti je na konci pravidel*). Vpravo od portrétu se nachází lišta, na které je zobrazeno, co daná osoba uděluje, pokud se vám ji podaří během hry ovlivnit. Na dolním konci lišty je uvedeno číslo kartičky v rozmezí od 1 do 12. Na začátku jsou všechny kartičky rozloženy na stůl červeným číslem nahoru. Nejprve je položena kartička s číslem 1 (*Anna d'Autriche*), poté jsou postupně na stůl umístěny všechny ostatní kartičky. Při pokládání kartiček se dodržuje jejich pořadí (1.-12.) a kartičky se umisťují do spirály (1.kartička je umístěna doprostřed), viz. *obrázek* na následující stránce.

34 (šestiúhelníkových) žetonů misí zobrazujících stejné symboly, jaké se nalézají na kartičkách osobností s čísly 1-5 a 9. Hráči je potřebují ke splnění karet misí. Žetony jsou roztrženy a umístěny vedle odpovídající kartičky osobnosti (*Např. listiny jsou umístěny mezi kartičky 8 a 9, takže leží přímo vedle kartičky Philippe I.*). Žetony s korunou jsou rozděleny na dvě poloviny a rozmístěny mezi kartičky 5, 6 a 9, 10.

60 (čtvercových) erbů zobrazuje šest různých erbů. Všechny kartičky se erby jsou obráceny *rubem nahoru* (erbem dolů) a zamíchány. Poté jsou umístěny poblíž kartiček osobností.

32 mincí o hodnotě 1 nebo 5 louisdorů je umístěno vedle erbů a tvoří „bank“.

Figurka Ludvíka XIV. je nejprve umístěna do podstavce a poté umístěna vedle mincí.

Hrací karty jsou roztrženy podle rubové strany:

8 peněžních karet (žlutý rub)

Udávají pro každé kolo, kolik peněz hráči obdrží a na kterou kartičku osobnosti 1-4 je umístěn král. Všechny 8 karet se dobře zamíchají a poté se 4 *skryté* vrátí do krabice a zbylé 4 karty tvoří balíček, ve kterém jsou karty umístěny *rubem nahoru*.

12 karet intriky (červenohnědý rub)

Každá ukazuje právě jednu z 12 osobností. Karty se zamíchají a vytvoří balíček, který je umístěn *rubem nahoru* do volného prostoru mezi kartičky osobností 11 a 12.

30 karet vlivu (zelený rub)

Každá karta zobrazuje jednu z 12 osobností (každá 2x) nebo 6x pouze rám obrazu se závěsem a otazníkem (žolík, 6x). Karty se zamíchají a vytvoří balíček, který je umístěn *rubem nahoru* do volného prostoru pod kartičkou 11.

40 karet misí (tři různě modré rubové strany)

Karty misí určují, jaké mise musí hráči na dvoře krále splnit a jakou odměnu za to v *každém dalším kole* získají. Existují tři druhy misí. Jsou roztrženy podle rubové strany (světle, středně a tmavě modré) a umístěny do tří zamíchaných balíčků, které jsou umístěny *rubem nahoru* vedle karet vlivu.

Každý hráč obdrží na začátku hry:

- ❖ 16 kamenů vlivu jedné barvy
- ❖ 5 louisdorů z banku, peníze nechávají hráči po dobu hry viditelné pro ostatní (*peníze je možno kdykoliv rozměnit v banku*)
- ❖ jednu světle a jednu středně modrou kartu mise, které si hráč vezme do ruky a neukazuje je ostatním hráčům

Kartičku začínajícího hráče (zámek Versailles) obdrží nejstarší hráč, který si ji položí před sebe, stává se začínajícím hráčem pro první kolo.

V pořadí podle hodinových ručiček umístí nyní všichni hráči určitý počet svých **kamenů vlivu** do společné zásoby. Každý hráč do vlastního volného čtverce mezi kartičkami (*viz obrázek 1 v originálu pravidel, kde začíná hráč s modrými kameny*).

začínající hráč: 5 kamenů

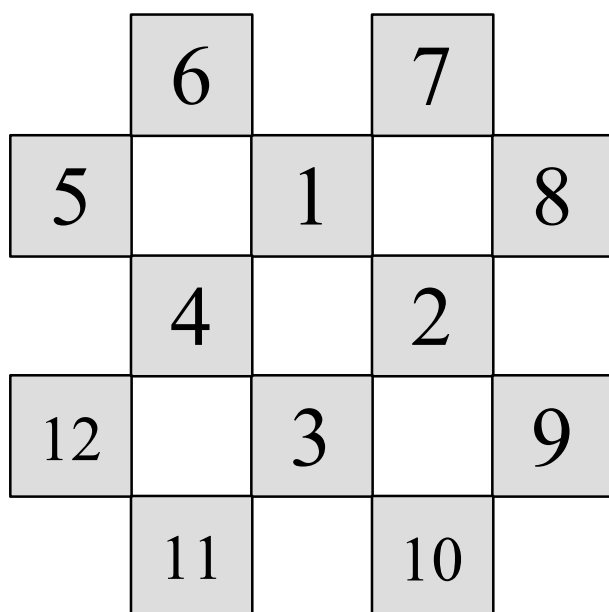
2. hráč: 5 kamenů

3. hráč: 6 kamenů

4. hráč: 7 kamenů

Pozn. překl.: Počty platí také pro hru ve třech hráčích.

Hráči mají ve své *vlastní zásobě* před sebou (11, 11, 10, 9) i ve své části *společné zásoby* uprostřed stolu (5, 5, 6, 7) různý počet kamenů vlivu.



PRŮBĚH HRY

Hra trvá **čtyři kola**. Každé kolo se skládá ze **čtyř po sobě následujících částí**:

- ❖ **1. fáze: Zásobování** (Nashub)
- ❖ **2. fáze: Vliv** (Einfluss)
- ❖ **3. fáze: Vyhodnocení** (Auswertung)
- ❖ **4. fáze: Mise** (Missionen)

Po 4. fázi 4. kola hra končí. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

1.fáze: Zásobování (Nashubphase)

Tato fáze je rozdělena do tří po sobě následujících kroků:

1.Otočíme **vrchní peněžní kartu** (*také v prvním kole*): Každý hráč obdrží z banku sumu peněz zobrazenou na kartě a přidá ji ke svým ostatním penězům, tak aby byl jeho majetek dobře viditelný pro ostatní hráče. Poté je figurka Ludvíka XIV. umístěna na kartičku, jejíž číslo je na otočené peněžní kartě (*další informace k figurce Ludvíka XIV. naleznete na straně 8*).

2. Počínaje začínajícím hráčem pro dané kolo provede každý hráč akce, které mu umožňují jeho již splněné a tedy před ním **odkrytě ležící karty misí**, které se vztahují k fázi zásobování (*tento bod odpadá v prvním kole, protože hráči nemají splněné žádné mise*). Karty misí, které mají hráči na ruce, zde nemají žádný význam.

3. Každý hráč obdrží z balíčku karet vlivu, které jsou umístěny pod kartičkou s číslem 11 (*Jules Mazarin*), **5 karet vlivu**. Karty si vezme do ruky a neukazuje je ostatním hráčům.

2.fáze: Vliv (Einflussphase)

Fázi zahajuje začínající hráč kola a pokračuje se ve směru hodinových ručiček dále. Kdo je na tahu, položí *jednu* svoji kartu vlivu doprostřed hracího plánu a provede odpovídající akci. Pokračuje další hráč a to tak dlouho, dokud všichni hráči neodehrají všechny své karty vlivu.

Existují dvě možnosti použití karet vlivu:

- ❖ Umístění svých kamenů vlivu na kartičky.
- ❖ Přemístění svých kamenů vlivu ze společné zásoby do vlastní.

(*Není možno pomocí jediné karty vlivu zároveň kameny umístit na kartičky i přemístit ze společné do vlastní zásoby.*)

Karty vlivu – osobnosti (pro každou osobnost existují 2 stejné karty)

Umístění: Po zahrání libovolné takové karty smí hráč vzít **až 3 své kameny vlivu** (tedy i méně) ze své *vlastní* zásoby a umístit na kartičku této osobnosti. Pokud chce, může nyní s těmito kameny přeskočit na diagonálně *sousedící* kartičku. Přitom musí *minimálně jeden* kámen ponechat na výchozí kartičce. Následně může, pokud chce, z *druhé* kartičky opět přeskočit na další diagonálně *sousedící* kartičku. Také na *druhé* kartičce musí ponechat alespoň jeden kámen. Nejpozději po druhém skoku končí jeho tah, nyní jsou všechny tři kameny vlivu umístěny.

Pozor: Pro ponechání na výchozím políčku skoku musí být použit jeden z právě umisťovaných kamenů! Kameny, které na kartičce leží z předešlých tahů, se *nepočítají!*

Přesun kamenů do vlastní zásoby: Po zahrání libovolné takové karty si smí hráč vzít 3 své kameny vlivu ze *společné* zásoby zpět do své *vlastní*. Pokud hráč již nemá tolik kamenů ve společné zásobě, vezme si jich tolik, kolik může.

Karty vlivu – žolík (6 žolíkových karet)

Umístění: Pomocí této karty smí hráč umístit **maximálně 2 své kameny vlivu**. Při tom hráč nejprve umístí jeden kámen z *vlastní* zásoby na *libovolnou* kartičku. Pokud chce, smí umístit ještě druhý svůj kámen na stejnou nebo diagonálně *sousedící* kartičku.

Přesun kamenů do vlastní zásoby: Po zahrání karty žolíka si smí hráč vzít 2 své kameny vlivu ze *společné* zásoby zpět své *vlastní*. Pokud hráč již nemá tolik kamenů ve společné zásobě, vezme si jich tolik, kolik může.

Stručné shrnutí pravidel pro nasazování kamenů:

- ❖ Hráč smí pokaždé umístit i méně než 3 respektive 2 kameny vlivu.
- ❖ Hráč může přesakovat jen na diagonálně sousedící kartičku.
- ❖ Při každém přeskoku musí hráč na původní kartičce ponechat alespoň 1 kámen.
- ❖ Z jedné kartičky nesmí hráč přeskočit do dvou různých směrů.

Podle těchto pravidel hraje *každý* hráč jednotlivé karty vlivu tak dlouho, dokud mu nezbude na ruce pouze *jedna* karta vlivu. Poslední svoji kartu vlivu každý hráč nehraje, ale *ihned* po zahrání *předposlední* karty odloží bez využití zpět na balíček nepoužitých (nerozdaných) karet vlivu. Poté, co *všichni* hráči zahráli všechny své karty vlivu, fáze vlivu končí.

Poslední akcí této fáze je opětovné zamíchání *všech* 30ti karet vlivu a vytvoření nového balíčku pod kartičkou číslo 11.

Objasnění: Pomocí kartičky 11 a některých karet misí může nastat situace, že hráči mají na ruce různý počet karet vlivu. Protože každý hráč hraje tak dlouho, dokud *mu* nezbývá pouze *jedna* karta, mohou se někteří hráči dostat během fáze na řadu víckrát než ostatní. Jeden hráč tak může zahrát postupně i několik karet vlivu, zatímco všichni ostatní již tuto fázi dohráli.

3.fáze: Vyhodnocení (Auswertungphase)

Počínajíc kartičkou s číslo 1 se postupně všechny kartičky v pořadí vzestupně podle svého čísla vyhodnotí. Existují tři různé podmínky, podle kterých osobnosti odměňují:

- ❖ **Peníze**
- ❖ **1.místo**
- ❖ **Kameny vlivu**

Peníze (v 1.kole na kartičkách 1, 2, 3, 4, 8 a 12)

Hráč, který na danou kartičku umístit nejvíce kamenů vlivu, získává odměnu zdarma, musí ale všechny své kameny vlivu z této kartičky vrátit zpět do společné zásoby uprostřed stolu (*Nemůže si nijak zaplatit za to, aby si mohl kameny vrátit do své vlastní zásoby!*). Poté si mohou všichni ostatní hráči, kteří na kartičce mají umístěn alespoň jeden kámen vlivu, postupně počínajíc startovním hráčem kola odměnu od osobnosti koupit., tj. zaplatit odpovídající počet louisdorů do banku. Následně si tito hráči vezmou své kameny zpět do své vlastní zásoby (nezávisle na tom, zda si odměnu koupili nebo ne).

Má-li převahu na kartičce dva nebo více hráčů, nezískává nikdo z nich odměnu zdarma. Mohou si ji ale stejně jako ostatní koupit. V tomto případě si všichni hráči berou své kameny z kartičky zpět do své vlastní zásoby.

Výjimka: Na dané kartičce stojí figurka Ludvíka XIV.

1.místo (v 1.kole na kartičkách 5, 7, 9 a 11)

Hráč, který na danou kartičku umístit nejvíce kamenů vlivu, - a jen ten! - získává odměnu zdarma. Následně ale musí všechny své kameny vlivu z této kartičky vrátit zpět do *společné* zásoby uprostřed stolu. Všichni ostatní hráči, kteří na kartičce mají umístěn alespoň jeden kámen vlivu, nezískávají nic. Své kameny si z kartičky berou zpět do své *vlastní* zásoby.

Má-li převahu na kartičce dva nebo více hráčů, nezískává odměnu *nikdo* z nich. V tomto případě si všichni hráči, kteří na kartičce mají umístěn alespoň jeden kámen vlivu, berou své kameny z kartičky zpět do své vlastní zásoby.

Výjimka: Na dané kartičce stojí figurka Ludvíka XIV.

Kameny vlivu (v 1.kole na kartičkách 6 a 10)

Každý hráč, který na danou kartičku umístit *nejméně* tolik kamenů vlivu, kolik je na kartičce zobrazeno, získává - v pořadí od začínajícího hráče daného kola - odměnu a následně si bere své kameny z kartičky zpět do své vlastní zásoby. Hráč, který má na dané kartičce méně kamenů, nezískává nic a své kameny si z kartičky bere zpět do své *vlastní* zásoby. Převaha v počtu kamenů

je při vyhodnocování této kartičky bezvýznamná. *Žádné kameny vlivu se v tomto případě nevrací do společné zásoby.*

Karty intriky

Ke každé z 12ti osobností existuje *jedna* karta intriky. Když přichází ve fázi vyhodnocení na řadu osobnost, ke které má hráč kartu intriky, *může* těsně před vyhodnocením osobnosti tuto kartu zahrát. Rozhodne se, zda na kartičku přidá *jeden* svůj kámen ze společné zásoby nebo *až dva* ze své vlastní zásoby (*Použit 1 kámen ze společné + jeden z vlastní zásoby není dovoleno!*). Použitá karta intriky se umístí rubem nahoru zpět pod balíček karet intriky. Teprve poté je provedeno vyhodnocení kartičky dané osobnosti.

Upozornění: *Hráč není nucen kartu intriky během hry použít. Může si ji ponechat na ruce do konce hry. Poté obdrží za každou nepoužitou kartu intriky jeden erb (více v kapitole „Konec hry“).*

Otáčení kartiček osobností

Pro podmínky „Peníze“ a „1.místo“ platí: Vždy, když na dané kartičce má *jeden* hráč převahu, je kartička po vyhodnocení otočena na opačnou stranu. Tj. tato osobnost má pro další kolo jinou podmínku pro vyplacení odměny.

Nemá-li na dané kartičce převahu žádný hráč, kartička zůstává *neotočená* (výjimka viz. *figurka Ludvíka XIV.*).

Pro podmínku „Kameny vlivu“ platí: Kartička je otočena, pokud nejméně jeden hráč získal odměnu.

Upozornění: *Ve 4.kole je otáčení kartiček přeskočeno. Návrat kamenů do vlastní nebo společné zásoby je ale u všech kartiček prováděn, protože při stejném počtu bodů na konci hry rozhoduje počet kamenů ve vlastní zásobě.*

Hrací figurka Ludvík XIV.

Na každé peněžní kartě otočené vždy ve fázi zásobování je určeno, na kterou kartičku osobnosti se umístí figurka Ludvíka XIV. Při vyhodnocování kartičky s Ludvíkem XIV. platí trochu jiná pravidla než obvykle:

- ❖ Hráč, který má na kartičce nejvíce kamenů vlivu získává *dva* žetony: žeton, kterým odměňuje daná osobnost a *navíc* ještě jeden žeton s korunou. Následně musí všechny své kameny vlivu z této kartičky vrátit zpět do *společné* zásoby uprostřed stolu. Toto platí pro obě podmínky „Peníze“ i „1.místo“.
- ❖ Hráč, který má na kartičce druhý nejvyšší počet kamenů vlivu získává *jeden* žeton, a to právě ten žeton, kterým odměňuje daná osobnost (nezávisle na tom, zda je podmínka „Peníze“ nebo „1.místo“). Následně vrací všechny své kameny vlivu z této kartičky zpět do *vlastní* zásoby.
- ❖ Ostatní hráči nezískávají nic („1.místo“) nebo si mohou odměnu koupit („Peníze“). V obou případech vrací všechny své kameny vlivu z této kartičky zpět do *vlastní* zásoby.

Figurka Ludvíka XIV. je poté vrácena zpět vedle peněžních karet, kde čeká na opětovné umístění na začátku dalšího kola.

Pozor: Mají-li na kartičce s Ludvíkem XIV. dva nebo více hráčů nejvíce kamenů, získávají *všichni* tito hráči pouze ten žeton, kterým odměňuje daná osobnost (*Žeton koruny nezískává nikdo!*). Jejich kameny jsou vráceny do společné zásoby a kartička je i v tomto případě otočena. Všichni ostatní hráči nezískávají nic („1.místo“) nebo si mohou odměnu koupit („Peníze“). V obou případech vrací všechny své kameny vlivu z této kartičky zpět do *vlastní* zásoby. Je-li jeden první a více druhých hráčů, získává první dva žetony a druzí hráči nezískávají nic („1.místo“) nebo si mohou odměnu koupit („Peníze“).

4.fáze: Mise (Missionenphase)

Poté, co je všech 12 kartiček vyhodnoceno, plní postupně hráči počínajíc startovním hráčem kola karty misí. Aby mohl hráč vyložit kartu mise *odkrytě* před sebe, musí vrátit zpět do banku uprostřed stolu oba na kartě mise zobrazené žetony.

Žeton koruny nahrazuje *libovolný* jiný žeton. Pro kartu mise smí být použity také dva žetony koruny.

Symbol „?“ na pravém žetonu mise znamená, že hráč může pro splnění použít libovolný žeton.

Okamžitě poté, co hráč odložil dva žetony misí a vyložil odpovídající kartu mise, dolízne si hned jednu kartu z libovolné ze tří hromádek karet misí.

Hráč si tedy např. smí líznout tmavě modrou kartičku přestože hrál světle modrou kartičku.

Okamžitě poté smí hráč vyložit další kartu mise (také právě líznutou!), když znovu odloží odpovídající žetony a znovu si lízne novou kartu mise. To provádí tak dlouho, dokud již nemůže vyložit žádnou další kartu mise, protože nemá dostatek žetonů nebo správné žetony. Pak je na řadě další hráč.

Pozor: Každý hráč si smí ponechat maximálně *jeden* žeton do následujícího kola. Pokud má hráč u sebe poté, co vyplnil své mise, více než jeden žeton, musí všechny nadbytečné žetony vrátit zpět doprostřed stolu. Za každý žeton, o který takto přijde, získává jako náplast jeden erb.

Poté, co všichni hráči ukončili svoji fázi misí, přemístí se kartička začínajícího hráče k následujícímu hráči; začíná nové kolo (*viz fáze zásobování*). Po fázi misí ve 4.kole hra končí.

Pozor: Pokud hrají jen tři hráči, obdrží začínající hráč ve 4.kole během fáze zásobování vrchní kartu z balíčku intrik jako odškodnění za to, že jako jediný musí začínat 2x za hru.

KONEC HRY

Po dokončení fáze misí ve 4.kole vymění nejprve hráči přebývající materiál za erb. Za každou z následujících věcí získává hráč jeden erb:

- ❖ karta vlivu (získaná pomocí kartičky 11)
- ❖ nepoužitá karta intrik
- ❖ nepoužitý žeton misí
- ❖ kámen vlivu na nějaké z kartiček (pomocí kartičky 6 a 8)
- ❖ 3 louisdory

Nyní všichni hráči otočí své erby lícem nahoru a roztřídí je podle druhů. Následně je pro jednotlivé druhy erbů zjištěno, kdo z hráčů jich má nejvíce. Tento hráč obdrží jeden další erb z banku a položí si ho *zakrytě* (rubem nahoru) k ostatním svým erbům. Mají-li nejvíce erbů od některého druhu dva nebo více hráčů, obdrží další erb všichni tito hráči. Poté, co se vyhodnotí všech šest druhů erbů, spočítá si každý hráč počet *všech* získaných erbů (odkrytých i zakrytých) a připočte si ho počtu bodů získaných za splnění mise. *Každá* karta mise je nezávisle na své funkci a obtížnosti splnění hodnocena 5ti vítěznými body. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů. Při remíze vyhrává hráč s vyšším počtem kamenů vlivu ve své zásobě.

Kartičky osobností

Odměny získávané od jednotlivých osobností jsou na obou stranách kartiček stejné, liší se pouze podmínky, které se střídají mezi „peníze“, „1.místo“ a „kameny vlivu“.

Anne d' Autriche (#1)

Hráč získává *jeden* žeton s jablkem.

Philippe I. de Orléans (#2)

Hráč získává *jeden* žeton s listinou.

Marie-Thérèse d' Espagne (#3)

Hráč získává *jeden* žeton s prstenem.

le Grand Dauphin (#4)

Hráč získává *jeden* žeton s helmicí.

Francoise-Athénais de Montespan (#5)

Hráč získává *jeden* žeton s korunou.

le Grand Condé (#6)

Hráč získává skrytě *jeden* erb, který si položí před sebe. Následně smí umístit *jeden* kámen ze *společné* zásoby na jednu *libovolnou* kartičku.

Jean-Baptiste Colbert (#7)

Hráč získává 5 louisdorů z banku.

Francoise de Maintenon (#8)

Hráč smí umístit *dva* vlastní kameny vlivu ze *společné* zásoby na kartičku 5. Navíc si smí vzít *jeden* svůj kámen vlivu ze *společné* zásoby do vlastní.

Louise de la Valliere (#9)

Hráč získává *jeden* žeton s korunou.

Henri de Turenne (#10)

Hráč získává skrytě *dva* erby, které si položí před sebe.

Jules Mazarin (#11)

Hráč získává vrchní kartu z balíčku karet vlivu.

Francois-Michel Louvois (#12)

Hráč získává skrytě *jeden* erb, který si položí před sebe, a vrchní kartu z balíčku karet intrik.

Upozornění:

- ❖ Na všech kartičkách si bere odměnu nejprve vítěz (hráč, který má na kartičce převahu), poté následují postupně ostatní hráči počínaje začínajícím hráčem kola. Pořadí hráčů má ale svůj význam pouze u kartiček 6 a 8.
- ❖ Každý hráč obdrží odměnu pouze 1x za kolo. Nemůže si tedy např. koupit další žeton nebo kartu.
- ❖ Získává-li hráč žeton koruny, smí si ji vzít z kterékoliv z obou hromádek. Zásoba žetonů s korunou je rozdělena na dvě části jen z důvodu větší přehlednosti.
- ❖ Získává-li hráč erb (kartičky 6, 10 a 12), položí ho skrytě před sebe, aniž ho ukazuje soupeřům. Své erby si smí prohlédnout kdykoliv během hry.
- ❖ Obdrží-li hráč kartu vlivu (kartička 11), bere si ji do ruky a v následující fázi vlivu tak může zahrát o kartu více.
- ❖ Obdrží-li hráč kartu intriky (kartička 12), bere si ji do ruky a kterékoliv další fázi vyhodnocení ji může zahrát.
- ❖ Umisťuje-li hráč kameny z všeobecné zásoby (kartička 6 a 8) a ve společné zásobě jich již není dostatek, smí je vzít také z vlastní zásoby.

Doplnění:

- ❖ Pokud jsou na kartičkách osobností nebo kartách zobrazeny malé kameny vlivu, jsou vždy míněny kameny ze společné zásoby, jsou-li zobrazeny velké kameny, znamená to kameny vlivu z vlastní zásoby.
- ❖ Peněz, žetonů misí i erbů je ve hře dostatek. Pokud se však přesto stane, že nějaký materiál došel, je potřeba chybějící materiál dočasně něčím nahradit.

Karty misí

Vyložená karta mise zůstává ležet až do konce hry před hráčem lícem vzhůru. Pokud není uvedeno na kartě jinak, lze ji použít v příslušné fázi právě jednou. Téměř všechny karty lze tedy uplatnit ne jednou za hru, ale jednou v každém kole. Vyloženou kartu její majitel může, ale nemusí použít. Kvůli lepšímu přehledu by hráči měli mít vyložené karty uspořádané zleva doprava tak, jak přicházejí na řadu v jednotlivých fázích hry.

20 světle modrých karet lze vyložit nejsnadněji, protože je k tomu zapotřebí jeden určitý a jeden libovolný žeton mise. Proto odměna za její vyložení je dost omezená. Karty představují těchto 7 typů:

- ❖ **+1 karta mise** [+1 Missionkarte] (obsažena 2x) *Tyto dvě karty misí jsou jediné, které lze použít pouze jednou za celou hru, a to hned při jejich vyložení.*
Hráč si dobírá po vyložení této karty místo jedné karty dvě *libovolné* karty mise. Přitom si může prohlédnout nejprve první z nich, a pak si teprve vzít druhou (*nemusí být z téže hromádky*). Od tohoto okamžiku až do konce hry má tedy hráč v ruce tři karty misí místo dvou.
- ❖ **+1 kámen vlivu** [+1 Einflusstein] (4x)
Hráč si v druhém kroku každé *zásobovací* fáze bere jeden svůj kámen vlivu ze společné zásoby a přidá si ho do vlastní. Není-li ve společné zásobě žádný jeho kámen, karta mu v tomto okamžiku nepřináší žádný užitek.
- ❖ **+1 louisdor** [+1 Louisdor] (4x)
Hráč si v druhém kroku každé *zásobovací* fáze bere z banku 1 louisdor.
- ❖ **+1 kámen vlivu na kartičku 1/2/3/4** [+1 Einflusstein auf die Tafel 1/2/3/4] (každá 1x)
Hráč umístí, pokud chce, na začátku fáze *vlivu* jeden ze svých kamenů vlivu ze *společné* zásoby na kartičku 1, resp. 2, resp. 3, resp. 4, podle toho, co je na kartě mise napsáno.
- ❖ **Zaplat' 2 louisdory** [Zahle 2 Louisdor] (2x)
Hráč může, pokud si přeje, jedenkrát v každé fázi *vlivu* zaplatit do banku 2 louisdory *místo* zahrání karty. Pak přichází na řadu další hráč (*Hráč tedy za cenu 2 louisdorů ze své vůle jednou vynechává tah.*).
- ❖ **Výměna žetonu misí** [Mission chip tauschen] (2x)
Hráč může – poté, co zaplatil 2 louisdory do banku – v *libovolném* okamžiku každé *fáze misí* vyměnit *jeden* ze svých žetonů misí za jeden žeton s korunkou. Tuto kartu lze použít už v té fázi misí, ve které byla vyložena.
- ❖ **Výměna karet misí** [Missionkarten tauschen] (2x)
Hráč smí *na konci* každé *fáze misí* jednu nebo dvě karty misí z *ruky* odložit dospod hromádky příslušné barvy rubem vzhůru a dobrat si místo ní do ruky odpovídající počet karet z *libovolné* hromádky.
Když se stane, že má hráč vyložené obě karty, které umožňují výměnu, může použít nejprve jednu a pak druhou (Může tedy karty, které právě získal výměnou pomocí první karty, pomocí druhé karty vyměnit znovu).

U 12ti středně modrých karet je vyložení o něco těžší (jsou zapotřebí dva *různé* žetony misí), ale přinášejí mnohem větší zisk. Dělí se na následujících 5 typů karet:

- ❖ **+2 louisdory...** [+2 Louisdor...] (4x)
Hráč si může ve druhém kroku každé fáze *zásobování* vybrat, jestli si vezme z banku 2 louisdory *nebo* 1 louisdor a 1 kámen vlivu *nebo* 2 kameny vlivu ze společné zásoby.
- ❖ **+1 erb** [+1 Wappen] (4x)
Hráč si během 2.kroku každé *zásobovací* fáze bere skrytě 1 erb a položí si ho skrytě před sebe.
- ❖ **+1 kámen na kart. s Ludvíkem XIV.** [+1 Einflusstein auf die Tafel mit Louis XIV.] (1x)
Hráč umístí na začátku každé fáze *vlivu* jeden ze svých kamenů vlivu ze *společné* zásoby na kartičku s figurkou Ludvíka XIV.

- ❖ **+1 kámen na kartičku 5/9** [+1 Einflusstein auf die Tafel 5/9] (každá 1x)
Hráč umístí na začátku každé fáze *vlivu* *jeden* svůj kámen ze *společné* zásoby na kartičku 5, resp. 9.
- ❖ **Výměna jedné karty vlivu** [1 Einflusskarte austauschen] (2x)
Hráč může 1x v každé fázi *vlivu* místo zahrání karty vlivu ji pouze *odhodit* na odkládací hromádku a vzít si místo ní jinou, tj. vrchní kartu z balíčku, ze které se karty rozdávaly. Po této akci přichází na řadu další hráč.

Pro 8 tmavomodrých karet misí je vyložení nejobtížnější, protože jsou k tomu zapotřebí dva *stejně* žetony misí. Výhody z nich plynoucí jsou ale značné. Jsou tvořeny těmito kartami:

- ❖ **+3 kameny vlivu** [+3 Einflussteine]
Hráč přemístí ve 2.kroku každé *zásobovací* fáze 3 své kameny ze společné zásoby do své vlastní. Pokud již ve společné zásobě žádné kameny nemá, nedostane nic.
- ❖ **+3 louisdory** [+3 Louisdor]
Hráč si v druhém kroku každé *zásobovací* fáze bere z banku 3 louisdory.
- ❖ **+1 karta intrik** [+1 Intrigekarte]
Hráč si v druhém kroku každé *zásobovací* fáze bere do ruky vrchní kartu z balíčku karet intrik.
- ❖ **1 kámen vlivu = 1 karta vlivu** [1 Einflusstein = 1 Einflusskarte]
Hráč smí v každé *zásobovací* fázi přemístit *jeden* kámen z *vlastní* zásoby do společné zásoby. Za to je odměněn vrchní kartou z balíčku karet vlivu.
- ❖ **1 karta vlivu = 4 kameny** [1 Einflusskarte = 4 Steine]
Hráč může v každé fázi *vlivu* při hraní *jedné* své karty vlivu (osobnosti nebo žolíka) položit až 4 kameny vlivu (nebo je přemístit ze společné do vlastní zásoby). Při jejich pokládání může začít na *libovolné* kartičce (*nezávisle na osobnosti zobrazené na právě vyložené kartě vlivu*). Jinými slovy: Libovolná hráčova karta vlivu je považována za 4-kamenného žolíka.
- ❖ **Umístění 1 kamene** [1 Einflusstein plazieren]
Hráč může na konci každé fáze *vlivu*, když všichni hráči zahráli své karty, položit ještě *jeden* svůj kámen vlivu ze *společné* zásoby na libovolnou kartičku osobnosti.
- ❖ **1x první** [Einmal Erster]
Hráč může v každé fázi *vyhodnocení* rozhodnout *jeden* případ děleného *1.místa* ve svůj prospěch. Kartička se po vyhodnocení v tomto případě otáčí.
Pozor: Karta se uplatňuje až po eventuálním zahrání příslušné karty intrik.
- ❖ **-1 louisdor** [-1 Louisdor]
Hráč platí v každé fázi *vyhodnocení* u *každé* osobnosti (*nejen u jedné, ale u libovolného počtu!*), u které si něco kupuje, o 1 louisdor méně, než je uvedeno na kartičce.
Pozor: Tato karta *neplatí* pro karty misí, které přinášejí peníze!

Pokyny:

- ❖ *Když má hráč před sebou vyložené stejné karty, může vždy v příslušné fázi použít každou z nich. Tak například hráč, který má vyložené dvě karty „výměna žetonu misí“ může zaplatit do banku 2x 2 louisdory a vyměnit si tak 2 žetony za žetony s korunkou. Hráč, který vyložil 2 karty „+1 karta mise“, má tak v ruce 4 karty misí.*
- ❖ *Pokud smí hráč na základě některé karty mise umístit kameny vlivu ze společné zásoby, může je vzít i ze své vlastní, pokud jich ve společné zásobě není dostatek.*

Hra pro dva hráče

Příprava hry

Vše je stejné s jednou výjimkou. První hráč odloží doprostřed stolu stejně jako při hře ve více hráčích 5 kamenů, ale druhý hráč odloží 6 kamenů.

Průběh hry

Všechno je stejné s jedinou výjimkou. Používá se ještě dalších **8 kamenů vlivu** třetí **neutrální barvy**, tj. hraje ještě třetí, imaginární hráč.

Na začátku *každé* fáze vlivu se na kartičku s figurkou Ludvíka XIV. umístí 2 kameny vlivu v neutrální barvě. Navíc se odkryjí horní tři karty z balíčku karet vlivu. Za každou otočenou kartu se na odpovídající kartičku umístí další dva neutrální kameny vlivu (*Za žolíka se odkrývá další karta.*). Otočené karty vlivu se odloží na odkládací balíček.

Pak hrají střídavě své karty vlivu oba hráči. Hodnocení probíhá podle obvyklých pravidel s tím, že pokud má imaginární hráč někde většinu, tak *nic* nedostává.

Dějinné pozadí

V této hře se sešly osobnosti, které hrály na dvoře Krále slunce zvlášť významnou roli. Samozřejmě nežily ve Versailles všechny současně. Tak třeba kardinál Mazarin byl již několik let mrtev, když do života Ludvíka XIV. vstoupila Madame de Montespan.

Rovněž se ve hře opomíjí skutečná tehdejší hodnota peněz. 3 nebo 4 louisdory v žádném případě nebyla částka, za kterou by se dala uplatit významná osoba královského dvora.

Louis XIV. (Ludvík XIV.) 5.9.1638 – 1.9.1715

I když byl ve svých pěti letech korunován na krále, po dlouhou dobu spravovala zemi jako regentka jeho matka Anna Rakouská společně s ministerským předsedou, kardinálem Mazarinem. Teprve po jeho smrti r. 1661 převzal Ludvík XIV. absolutní moc. V dalších desetiletích měl vystupovat vzhůru jako nejmoudřejší a nejvlivnější vládce Evropy, pravý Král slunce, okolo kterého se otáčí celý vesmír.

Anne d' Autriche (Anna Rakouská) 22.9.1601 – 20.1.1666

Jako dcera Filipa III. Španělského se vdala v r. 1615 v Bordeaux za Ludvíka XIII., svého švagra. Po 23 letech bezdětného manželství konečně na podzim r. 1638 porodila dlouho očekávaného následníka trůnu. Po králově smrti v r. 1643 se stala na téměř 20 let regentkou. V této době musela bojovat především s Frondou, vzpourou mocné aristokracie proti panovníkovi.

Philippe I. de Orléans (Filip I. Orleánský) 21.9.1640 – 8.6.1701

Jako druhorozený stál místokrálem po celý život ve stínu svého bratra, který ho dokonce přežil. V roce 1661 byl jmenován vévodou Orleánským a v dalších letech pak dosáhl pro Francii významných vojenských úspěchů. Ve svém druhém manželství byl „Monsignor“, jak ho oslovovali, manželem Lieselotty Falcké.

Marie-Thérèse d' Espagne (Marie Terezie Španělská) 10.9.1638 – 30.7.1683

Byla to dcera španělského krále Filipa IV. V roce 1660 se vdala za Ludvíka XIV. Porodila mu 6 dětí, které ale kromě prvorozeného le Grand Dauphina brzy zemřely. Na rozdíl od početných milenek Krále slunce neměla u dvora významnou roli.

le Grand Dauphin 1.11.1661 – 14.4.1711

Narodil se jako Ludvík Francouzský, v dospělosti nemohl tento jediný králův legitimní potomek převzít vládu, protože ho jeho otec přežil. Z manželství s Marií Annou Bavorskou vzešel m.j. Ludvík Francouzský, otec pozdějšího Ludvíka XV.

Francoise-Athénais de Montespan 5.10.1640 – 27.5.1707

Ke dvoru přišla jako dvorní dáma mladé Marie Terezie, ale po několika letech dosáhla svého cíle – vypudila z králova srdce jeho dlouholetou milenkou Madame de la Valliére a zaujala její místo. Měla s králem 8 dětí, které král později legitimoval!

le Grand Condé 8.9.1621 – 11.12.1686

Narodil se jako Ludvík II., princ Condé a vévoda Bourbonský, za třicetileté války vynikl jako úspěšný vojevůdce. V době Frondy ale přešel na stranu králových nepřátel. Byl zatčen, později ale Ludvíkem rehabilitován a znovu ustanoven generálem.

Jean-Baptiste Colbert 29.8.1619 – 6.9.1683

Věrný Mazarinův spolupracovník, po jeho smrti ho Ludvík XIV. jmenoval ministrem financí a obchodu. V následujících 20ti letech rozmnožil bohatství francouzského království. Za jeho řízení vzkvétal zahraniční obchod a rostla koloniální moc.

Francoise de Maintenon 27.11.1635 – 15.4.1719

V roce 1669 přišla do Versailles, aby se stala vychovatelkou dětí, které Ludvík XIV. měl s Madame de Montespan, a král si ji brzy velice oblíbil. Rok po smrti Marie Terezie se se svou milenkou, kterou mezitím jmenoval markýzou, dal tajně oddat.

Louise de la Valliere 6.8.1644 – 6.6.1710

Nejprve byla dvorní dámou Henrietty (Jindřišky) Anglické, první manželky Filipa I. Orleánského. Brzy se stala favoritkou mladého krále. Vzestup Madame Montespan znamenal její rychlý ústup ze slávy, až se nakonec vzdala života u dvora a uchýlila se do kláštera.

Henri de Turenne 11.9.1611 – 27.7.1675

V době Frondy bojoval nejprve proti králi, pak přešel na jeho stranu a před Paříží rozdrtil obávaného Condého. V r. 1660 byl jmenován vrchním velitelem královské armády. V holandské válce byl zabit dělovou koulí.

Jules Mazarin 14.7.1604 – 9.3.1661

Narodil se v italské Pescině jako Giulio Mazarini, po studiích byl poslán jako nuncius do Paříže. V r. 1640 vstoupil do služeb kardinála Richelieua. Po dvou letech zdědil jeho úřad ministerského předsedy, který vykonával se souhlasem královny matky a mladého krále téměř 20 let až do své smrti v r. 1661.

Francois-Michel Louvois 18.1.1641 – 16.7.1691

Jeho otec Michel le Tellier byl francouzským ministrem války. V r. 1666 převzal Louvois jeho úřad. V následujících dvou desetiletích vybudoval se saskou podporou z královského vojska silnou armádu. Po Colbertově smrti v r. 1683 se věnoval také vnitropolitickým záležitostem.

FAQ (OTÁZKY A ODPOVĚDI K PRAVIDLŮM)

1. Karta mise "Einmal erster" se smí hrát jen na kartičku "1.místo" nebo také na kartičku "peníze"?
Tato karta se smí hrát v obou případech. Vždy ale pouze pokud se jedná o vyhodnocení 1.místa na kartičce (nelze ji tedy použít při remíze na 2.místě na kartičce s Ludvíkem).

2. Může hráč, který pomocí karty mise nasazuje 4 kameny, provést tři skoky?

Ano, v tomto případě může provést i 3 skoky a celkem tedy umístit po jednom kameni na 4 kartičky.

3. Má nějaký význam velikost symbolů kamenů na kartičkách?

Ano, malý kámen znamená všeobecnou zásobu, velký vlastní zásobu.

4. Musí hráč přijmout celou odměnu (Může např. na kartičce č.8 umístit pouze jeden kámen na kartičku č.5)?

Hráč může vždy dobrovolně zvolit horší možnost (stejně jako není povinen např. ve fázi vlivu nasazovat plný počet kamenů).

5. Jak je to s umisťováním kamenů, odkud je kdy mohu vzít?

1) Při umisťování kamenů na kartičky pomocí karet vlivu se smí kameny vlivu brát pouze z vlastní zásoby.

2) Při hraní karet intrik hráč použít buď jeden kámen ze společné zásoby nebo dva z vlastní zásoby.

3) Při použití karty mise se kameny berou ze společné zásoby.

4) Kdykoliv umisťuje hráč kameny vlivu ze společné zásoby na kartičky (pomocí karty mise nebo kartiček 6 a 8), smí kameny vzít také ze své zásoby, ale nesmí je vzít z kartiček.

5) Obecně hráč smí vždy provést akci horším způsobem (místo ze společné zásoby vzít kameny z vlastní).

6. Jak je to s erby, když dojdou?

Na konci hry již nemusí být dostatek erbů. Nejprve jsou vydány erby za karty vlivu (1 erb za každou kartu). Pokud je stále dostatek erbů, je 1 vydán za každou 1 nezahranou kartu intriky. Následně po jednom erbu za 1 nehraný žeton mise, poté za každý kámen vlivu, který zůstal na kartičkách osobností a naposledy 1 erb za každé 3 Louisdory.

Příklad: Není již dostatek erbů za zbylé žetony misí. Počínajíc začínajícím hráčem posledního kola, každý hráč, pokud má nezahraný žeton mise, obdrží za něj erb. Poté opět od začínajícího hráče mohou všichni hráči za erb vyměnit svůj druhý nezahraný žeton mise. Tento proces pokračuje, dokud nejsou erby rozebrány.

Překlad pravidel je doplněn o FAQ, kde je podáno vysvětlení některých nejasností. Výklad sporných bodů byl konzultován přímo s autorem hry a tento text byl použit i při finále 4P v roce 2005.

přeložil Ladislav Smejkal, www.svet-deskovych-her.cz