

Spielidee

Anfang des 17. Jahrhunderts streiten Armand Jean du Plessis, besser bekannt als Kardinal Richelieu, und Königin Maria von Medici erbittert um die Vormacht in Frankreich.

Beide versuchen, möglichst viele Teile des Landes unter ihren Einfluss zu bringen, um so ihre politische Position zu festigen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle der beiden Widersacher. Mit viel List und Tücke bemühen sie sich, den anderen zu übertrumpfen. Doch kaum hat einer die Mehrheit einer Region hinter sich gebracht, gelingt dies seinem Gegner ebenfalls ...

Spielmaterial

- ♣ 48 Spielkarten (in 9 verschiedenen Farben)
- ♣ 12 quadratische Besitzmarker (3 pro Spieler)
- ♣ 14 runde Spielplättchen (9x "Wappen", 3x "Symbol", 2x "Besitzmarker zurück")

Zusätzlich werden Stift und Papier zum Notieren der Punkte benötigt.

Die Spielkarten

stellen neun verschiedene Regionen Frankreichs dar. Jede Region hat eine andere Farbe und ein anderes Wappen. Auf jeder Karte befindet sich neben einem Wappen zumeist noch ein zweites Wappen oder ein Symbol, das die militärische (Schwert), klerikale (Kreuz) oder politische Macht (Turm) der einzelnen Landesteile darstellt. Die Zahl auf den Karten zeigt an, wie viele Wappen es in dieser Farbe gibt. Die drei Symbole kommen jeweils neunmal vor.

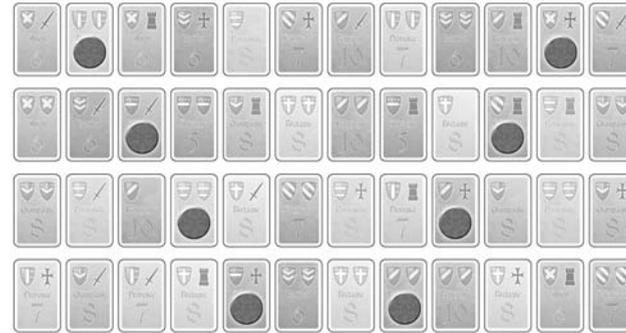
Spielziel

Die Kontrahenten versuchen während des Spiels, die Mehrheiten möglichst vieler Wappen bzw. Symbole zu erlangen, da sie dafür die siebringenden Machtpunkte erhalten.

Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Machtpunkte besitzt.

Spielvorbereitung

Die 48 Spielkarten werden *gut* gemischt und anschließend, eine nach der anderen, so wie sie gerade kommen, offen in 4 Reihen à 12 Karten in der Mitte ausgelegt.



Die 14 Spielplättchen (rund) werden gemischt. Anschließend werden **8 Spielplättchen verdeckt** auf die Spielkarten gelegt (entsprechend der Verteilung in der Abbildung oben). Die restlichen 6 Plättchen werden in dieser Partie nicht benötigt und *unbesehen* zurück in die Schachtel gelegt.

Die 12 Besitzmarker (quadratisch) werden verteilt: Jeder Spieler erhält die 3 Besitzmarker einer Sorte. Bei weniger als 4 Spielern kommen die überzähligen Marker aus dem Spiel.

Der Spielverlauf

Der Jüngste beginnt. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran. Wer an der Reihe ist, *muss* mindestens *eine* und *darf* höchstens *zwei* Spielkarten aus der Auslage in der Tischmitte nehmen und *offen* vor sich ablegen. Hierbei gilt:

- ♣ Es dürfen nur Karten genommen werden, die in den vier Reihen links oder rechts *außen* liegen.
- ♣ Werden zwei Karten genommen, müssen sie von *einer* Farbe sein und dürfen insgesamt nicht mehr als *2 Wappen* aufweisen. Die drei Symbole (Schwert, Kreuz und Turm) werden in diesem Zusammenhang *nicht* beachtet!

(Ein ausführliches Beispiel auf Seite 7 zeigt die verschiedenen Möglichkeiten eines Spielzuges.)

4 Reihen à 12
Karten auslegen

Alle Spielplättchen mischen,
8 Plättchen verdeckt auslegen

Jeder Spieler erhält je 3
Besitzmarker

Karten dürfen nur von außen
genommen werden

Pro Zug max. 2
gleiche Wappen



Wer die meisten
Machtpunkte
besitzt, ist Sieger



Max. 1 Besitzmarker pro Zug platzieren



Das Nehmen einer Karte mit gegnerischem Besitzmarker „kostet“ einen eigenen Marker

Beispiel: Andreas nimmt eine Karte, auf der ein Marker von Bernd liegt. Er muss dafür einen eigenen Marker abgeben. Da seine Marker momentan alle auf Spielkarten liegen, muss er einen von dort nehmen. Bernd bekommt seinen Marker zurück.

Bei 4 Spielern: jeder max. nur 2 Marker in Auslage

Achtung: Der Startspieler darf in seinem allerersten Zug nur *eine* Karte nehmen, gleichgültig, wie viele Wappen darauf abgebildet sind.

Alle genommenen Karten werden - getrennt nach Farben - so aufeinander gelegt, dass ihre Wappen und Symbole stets gut erkennbar sind.

Besitzmarker

Nachdem ein Spieler eine oder zwei Karten genommen hat, darf er *einen* seiner Besitzmarker auf eine *beliebige* Spielkarte der Auslage legen. Dies darf auch eine Karte mit einem Spielplättchen sein, aber keine, auf der schon ein eigener oder gegnerischer Besitzmarker liegt.

Hat ein Spieler keinen Besitzmarker mehr in seinem Vorrat, kann er einen seiner bereits ausliegenden Marker auf eine andere Karte legen, wenn er möchte.

Mit dem Platzieren eines Besitzmarkers macht ein Spieler das Nehmen der entsprechenden Karte für seinen Gegner schwieriger, da diesen das nun einen eigenen Marker „kostet“.

Nimmt also ein Spieler eine Karte, auf der ein gegnerischer Besitzmarker liegt, muss er dafür einen eigenen Marker *abgeben*, indem er ihn - entweder aus seinem Vorrat oder von einer Spielkarte - nimmt und in die Schachtel zurücklegt.

Den Marker auf der genommenen Karte erhält der Gegner zu seiner weiteren Verwendung zurück.

Achtung: Hat ein Spieler alle drei Besitzmarker „verbraucht“, also in die Schachtel zurückgelegt, kann er keine Karte mehr nehmen, die mit einem gegnerischen Marker belegt ist. Unter Umständen kann es sein, dass er deswegen gar keine Karte mehr nehmen kann. In diesem Fall wird er so lange übersprungen, bis er wieder wenigstens eine Karte nehmen kann.

Ob sich ein Spieler für eine freie oder eine, mit einem Besitzmarker belegte Karte, entscheidet, bleibt ihm überlassen.

Nimmt er eine Karte mit eigenem Marker, erhält er diesen zu seiner weiteren Verwendung zurück.

Wichtig: Bei 4 Spielern darf jeder Spieler nur zwei Marker gleichzeitig in der Auslage haben.

Spielplättchen

Nimmt ein Spieler eine Karte, auf der ein Spielplättchen liegt, darf er es sich anschauen und dann *verdeckt* vor sich ablegen.

♣ Die Plättchen mit Wappen bzw. Symbolen werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt. Sie zählen dann jeweils als 1 entsprechendes Wappen bzw. Symbol (s. Wertung).

♣ Die zwei Plättchen „Besitzmarker zurück“ können *während* des Spiels eingesetzt werden. Ein Spieler, der so ein Plättchen abgibt (in die Schachtel), erhält einen seiner eigentlich bereits „verbrauchten“ Besitzmarker (aus der Schachtel) zu seiner weiteren Verwendung zurück.

Bei der Wertung spielen diese Plättchen keine Rolle.

Wertung

Die Spieler spielen so lange, bis *alle* Karten aus der Auslage genommen wurden. Anschließend kommt es zur Wertung:

1.) **Wappen:** Entsprechend der nebenstehenden Tabelle wird, beginnend mit der Bourgogne, eine Region nach der anderen gewertet. Pro Region zählt jeder Spieler seine Wappen (nicht Karten!). Besitzt ein Spieler das passende Spielplättchen, zählt es als 1 Wappen. Der Spieler, der *mehr* Wappen als seine Gegner hat, schreibt sich die Anzahl *seiner* Wappen als Machtpunkte gut. Die anderen Spieler erhalten *nichts* (s. Beispiel 1).

Haben zwei oder mehr Spieler von einer Region *die meisten* Wappen, erhalten diese die volle Punktzahl (s. Beispiel 2).

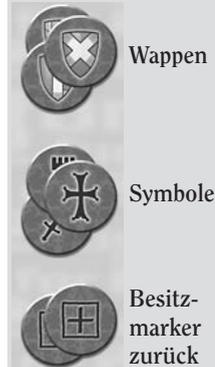
2.) **Regionen:**

Bei 3 und 4 Spielern: Für jede Region, von der ein Spieler mindestens eine Karte besitzt (ein passendes Spielplättchen nützt hier also nichts!), bekommt er 2 Machtpunkte.

Bei 2 Spielern: Für jede Region, von der ein Spieler überhaupt keine Karte besitzt (ein passendes Spielplättchen nützt hier also nichts!), muss er sich 5 Machtpunkte von seiner Gesamtsumme abziehen.

Beispiel 1: Andreas besitzt 5 Wappen der Bourgogne und das entsprechende Spielplättchen. Bernd besitzt die anderen 5 Wappen der Bourgogne. Andreas schreibt sich 6 Punkte gut; Bernd geht leer aus.

Beispiel 2: Zwei Spieler besitzen je 4 Wappen der Normandie. Beide bekommen jeweils 4 Punkte.



1. Bourgogne
2. Bretagne
3. Champagne
4. Normandie
5. Languedoc
6. Provence
7. Anjou
8. Bourbon
9. Auvergne

Wappen:
Bei Mehrheit 1 Machtpunkt pro eigenem Wappen der betreffenden Region

Regionen:
3 und 4 Spieler:
+2 Punkte pro Region
2 Spieler:
-5 Punkte pro Region ohne Wappen

Symbole:
Bei Mehrheit 1
Machtpunkt pro
eigenem Symbol
des betreffenden
Symbols

3.) *Symbole:* Anschließend werden die drei Symbole, getrennt nach Schwert, Kreuz und Turm, ausgewertet. Ein passendes Spielplättchen zählt als 1 entsprechendes Symbol. Der Spieler, der *die meisten* Symbole einer Art hat, schreibt sich *seine* Anzahl dieser Symbole als Machtpunkte gut. Die anderen Spieler erhalten nichts (s. Beispiel 3).

Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Symbole einer Art, erhalten diese die volle Punktzahl (s. Beispiel 3).

2 *Spieler:* Wenn ein Spieler von einem Symbol überhaupt keine *Karte* besitzt, muss er sich 5 Machtpunkte abziehen.

Beispiel 3: Andreas besitzt 5 Kreuze und Bernd die restlichen 4 Kreuze. Das entsprechende Spielplättchen war nicht im Spiel. Andreas schreibt sich 5 Punkte gut; Bernd geht leer aus. (Hätte Andreas das Spielplättchen besessen, hätten beide 5 Punkte bekommen.)

Spielende

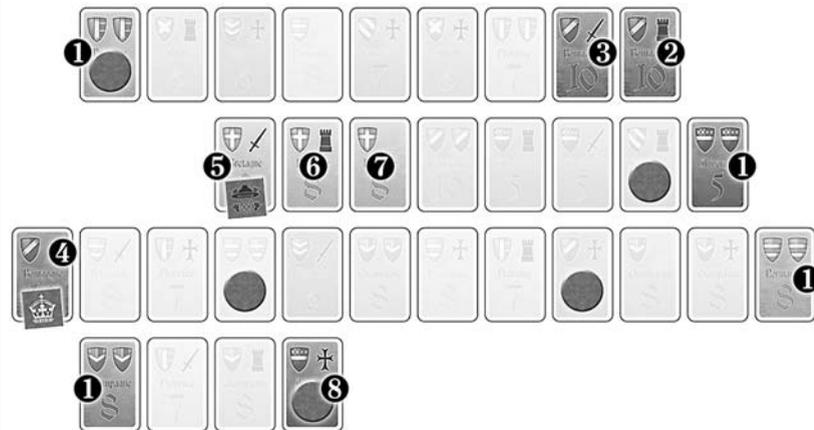
Wer nach der Wertung die meisten Machtpunkte besitzt, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der insgesamt *weniger* Karten besitzt.

Wer die meisten
Machtpunkte
besitzt, ist Sieger

Variante für 2 Spieler

Das Spiel wird noch anspruchsvoller, wenn bereits gewertet wird, wenn drei der vier Kartenreihen vollständig abgeräumt sind.

Möglichkeiten eines Spielzuges:



Andreas (Hut) ist am Zug. Er könnte nehmen:

- Entweder eine beliebige der Doppelwappen-Karten .
- Oder die beiden Karten und rechts oben. Statt der Karte könnte er auch die Karte in der dritten Reihe links nehmen. Nähme er diese Karte, müsste er einen seiner Besitzmarker abgeben und Bernd (Krone) würde seinen Marker zurückerhalten.
- Oder die beiden Karten und ^a in der zweiten Reihe links (sowie seinen Besitzmarker auf der Karte ^b). Die Karte ^c dürfte er in diesem Zug nicht mehr nehmen, da nicht mehr als zwei Karten pro Zug erlaubt sind.
- Oder die Karte (und das Spielplättchen) rechts unten. Die Karte in der zweiten Reihe rechts außen dürfte er nicht auch noch nehmen, da dies dann zusammen mehr als zwei Wappen wären.

Das vorliegende Spiel basiert auf dem 2001 bei „Spiele aus Timbuktu“ erschienenen „Kardinal & König Kartenspiel“ und dem 2003 erschienen „Richelieu“.