

## Préparation

Chaque joueur reçoit :

- 16 jetons Influence
- 5 Louis d'Or
- 2 cartes missions (une bleu clair, une bleu moyen)

Chaque joueur pose dans la réserve générale 5,5, 6 et 7 jetons respectivement, en suivant l'ordre du jeu.

*A deux joueurs : 5 et 6 jetons*

### Jetons Influence :

si au moins le nombre de jetons, les joueurs prennent le revenu et récupèrent leurs jetons.

### Cartes complot :

Juste avant le décompte : rajouter 1 ou 2 jetons de la réserve personnelle ou 1 jeton de la réserve générale

⓪ → Ne pas oublier de retourner le personnage si quelqu'un a pris le revenu gratuitement

### Marqueur Louis XIV:

1<sup>er</sup> : une tuile Couronne en plus mais jetons défaussés

2<sup>nd</sup> : reçoit le revenu et récupère ses jetons

Autres : peuvent soudoyer si Argent et rien si 1<sup>ère</sup> place.

## Tour de jeu

### 1. Phase Ravitaillement

- Retourner une carte argent – chaque joueur touche de l'argent et on place Louis XIV

- Effectuer les actions des cartes missions posées

- Distribuer 5 cartes influence par joueur

### 2. Phase Influence

*A 2 j : placer 2 pions Influence neutre sur le Roi + 6 autres sur les personnages de 3 cartes tirées au hasard.*

A tour de rôle, les joueurs jouent une carte Influence. La dernière carte n'est pas jouée (défaussée).

Une carte permet :

- de placer 3 influences (2 si joker) *ou*
- de prendre 3 influences dans la réserve générale (2 si joker)

### 3. Phase Comptage

#### Argent :

1<sup>er</sup> = revenu gratuit mais jetons défaussés

Les autres (au moins un jeton sur le personnage) = paye pour le revenu et récupère leur jeton.

#### 1<sup>ère</sup> place :

1<sup>er</sup> = revenu gratuit mais jetons défaussés

Les autres : rien

### 4. Phase mission

A tour de rôle, les joueurs jouent leurs cartes missions.

On joue une carte en payant puis on pioche une autre puis on peut en rejouer une, etc.

⓪ → On ne peut conserver qu'une seule tuile d'un tour sur l'autre. Les autres sont défaussées en échange d'un blason.

Le premier joueur passe au joueur suivant.

⓪ → A 3 joueurs : le 1<sup>er</sup> joueur pioche une carte complot à la fin du 3<sup>è</sup> tour

## Fin du jeu et décompte.

On reçoit un blason par : carte complot non utilisée, carte influence, tuile mission, jeton d'influence sur un personnage, tranche de 3 Louis d'Or.

Celui qui a le plus de blason de chaque type reçoit un blason supplémentaire.

On compte : 1 point par blason + 5 points par mission accomplie.

Le nombre de jeton d'influence restant départage les égalités.

## TUILES DE MISSIONS

### Cartes Bleu Clair (1 tuile + 1 tuile au choix)

Phase	Nb	Effet
-	2	+1 carte mission (piocher 2 cartes – une seule fois)
<i>Nachschubphase</i>	4	+1 jeton d'influence dans la réserve
<i>Nachschubphase</i>	4	+1 Louis d'or
<i>Einflussphase</i>	4	1 jeton d'influence de la réserve sur le personnage 1 / 2 / 3 / 4
<i>Einflussphase</i>	2	Payer 2 Louis d'or pour passer
<i>Missionphase</i>	2	Echanger une tuile mission + 2 Louis contre une Couronne
<i>Missionphase</i>	2	Echanger une ou deux cartes mission

### Cartes Bleu Moyen (2 tuiles différentes)

<i>Nachschubphase</i>	4	+2 Louis d'or ou +2 jetons ou +1 Louis et + 1 jeton
<i>Nachschubphase</i>	2	Piocher un blason
<i>Einflussphase</i>	2	1 jeton de la réserve sur le personnage avec marqueur Louis XIV
<i>Einflussphase</i>	2	1 jeton de la réserve sur le personnage 5 / 9
<i>Einflussphase</i>	2	Echanger une carte influence

### Cartes Bleu Foncé (2 tuiles identiques)

<i>Nachschubphase</i>	1	+3 jetons d'influence dans la réserve
<i>Nachschubphase</i>	1	+3 Louis d'or
<i>Nachschubphase</i>	1	+1 carte complot
<i>Nachschubphase</i>	1	1 jeton = 1 carte influence
<i>Einflussphase</i>	1	1 carte influence = 4 jetons
<i>Einflussphase</i>	1	Placer un jeton d'influence à la fin de la phase d'Influence
<i>Auswertungphase</i>	1	Une fois 1 <sup>ère</sup> place (remporter une égalité)
<i>Auswertungphase</i>	1	- 1 Louis d'or pour soudoyer

## Phases de jeu

*Nachschubphase* : phase Ravitaillement

*Missionphase* : phase Mission

*Einflussphase* : phase Influence

*Auswertungphase* : phase Comptage