

## LOUIS XIV - Kurzspielregel

Allgemeines	PHASE 2 EINFLUSS	PHASE 3 AUSWERTUNG	PHASE 3 LOUIS XIV-FIGUR
<p>- Man spielt 4 Runden zu je 4 Phasen. <b>Allgem.</b> Vorrat = Tischmitte (Steine der eigenen Farbe) <b>Eigener</b> Vorrat = vor Spieler ausliegende Einfluss-Steine.</p> <p>Wenn Steine aus dem <b>allgem.</b> Vorrat gesetzt werden und <b>nicht ausreichen</b>, darf zur Ergänzung der eigene Vorrat genommen werden.</p> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;"><b>Auslieg. Missionskarten</b> mit Wirkung in zugehöriger Phase beachten!</div>	<p>- Reihum spielt jeder Spieler <b>je 1 Einfluss-Karte</b> in die Mitte des Tisches aus. Das geht solange, bis jeder nur noch <b>1 Karte übrig</b> hat. Karte verdeckt auf Stapel der Einfluss-Karten legen.</p> <p>- <b>entweder Platzieren:</b> Aus dem eigenen Vorrat bis zu 3 Einfluss-Steine nehmen und auf der vorgegebenen Personen-Tafel platzieren. (mit Joker-Karte nur 2 Steine) Joker ermöglicht Einsatz auf beliebiger Personen-Tafel.</p> <p>Diagonal-<b>Springen</b> ist erlaubt, wenn mind. 1 Stein zurückbleibt. Vom Startfeld aus darf nicht verzweigt gesprungen werden.</p> <p>- <b>oder Herausnehmen:</b> Der Spieler nimmt sich bis zu 3 (Joker: 2) Einfluss-Steine <u>aus dem allgem. Vorrat in den eigenen</u> zurück.</p> <p>- Zum <b>Ende</b> der Phase werden <b>alle Einflusskarten neu gemischt</b> und bereit gelegt. (unterhalb Tafel 11)</p>	<p>- <b>Die Tafeln 1 - 12 werden der Reihe nach ausgewertet.</b> - 3 Bedingungen prüfen: Geld, 1. Platz, Einfluss-Steine</p> <p><b>GELD:</b> <u>Mehrheitsbesitzer</u> erhält gratis die Ausschüttung, Einfl.-Steine ==&gt; <b>allgem.</b> Vorrat. <u>Alle anderen</u> Anwesenden* können Ausschüttung <b>kaufen</b>, Einfl.-Steine ==&gt; eigenen Vorrat. (*auch bei Patt auf dem 1. Platz)</p> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;"><b>1. PLATZ:</b></div> <p>Nur der <u>Mehrheitsbesitzer</u> erhält die Ausschüttung gratis, Einfl.-Steine ==&gt; <b>allgem.</b> Vorrat. <u>Alle anderen*</u> gehen leer aus, Einfl.-Steine ==&gt; eigenen Vorrat. (*auch bei Patt auf dem 1. Platz)</p> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;"><b>EINFLUSS-STEINE:</b></div> <p><u>Alle Spieler mit den geforderten Steinen</u> erhalten Ausschüttung, Einfl.-Steine ==&gt; eigenen Vorrat. <u>Alle anderen</u> gehen leer aus, Einfl.-Steine ==&gt; eigenen Vorrat.</p> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;"><b>Intrigen-Karte:</b></div> <p>Wer hier eine Intrigen-Karte ausspielt, kann vor der jeweiligen Auswertung <b>1 Stein vom allg. Vorrat oder bis zu 2 Steine vom eig. Vorrat</b> auf entsprech. Tafel einsetzen. Karte verdeckt unter Stapel der Intrigen-Karten ablegen.</p> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;"><b>Personen-Tafel umdrehen:</b></div> <p>Hatte bei den Bedingungen "Geld" oder "1. Platz" nur <u>ein</u> Spieler alleinige Mehrheit oder erhielt bei Beding. "Einfl.-Steine" jemand eine Ausschüttung, wird Personen-Tafel umgedreht.</p>	<p><b>Louis-Figur steht auf Tafel:</b> <u>Mehrheitsbesitzer:</u> erhält 2 Chips, =vorgegebenen + 1 Krone. Einfl.-Steine ==&gt; <b>allgem.</b> Vorrat. <u>Zweitplatziertes</u> Spieler erhält den vorgegebenen Chip. Einfl.-Steine ==&gt; eigenen Vorrat. <u>Weitere Spieler</u> gehen leer aus oder können <b>kaufen</b> ("Geld"). Einfl.-Steine ==&gt; eigenen Vorrat.</p> <p><u>Mehrere Erstplatzierte:</u> Alle Beteiligten erhalten den vorgegebenen Chip. Einfl.-Steine ==&gt; <b>allgem.</b> Vorrat. Alle anderen gehen leer aus, oder können <b>kaufen</b> ("Geld"). Einfl.-Steine ==&gt; eigenen Vorrat. <u>Mehrere Zweitplatzierte:</u> Spieler gehen leer aus, oder können <b>kaufen</b> ("Geld"). Einfl.-Steine ==&gt; eigenen Vorrat.</p> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;"><b>PHASE 4 MISSIONEN</b></div> <p>- Reihum kann jeder Spieler <b>Missionskarten erfüllen = offen</b> vor sich ablegen und die erforderlichen <b>Chips</b> in den jeweiligen Vorrat <b>abgeben</b>. Dabei gilt: <b>Krone = Joker</b>.</p> <p>- Danach <b>zieht er sofort</b> von einem belieb. Nachz.-Stapel der Missionskarten <b>1 Karte</b> nach. Er kann <b>erneut</b> 1 Missionskarte (auch die neue) erfüllen usw..</p> <p>- Wenn der Spieler keine Mission mehr erfüllen will/kann, ist der nächste Spieler am Zug.</p> <p>- <b>Nur 1 Chip</b> darf in die nächste Runde übernommen werden, sonst: 1 Wappen als Ersatz.</p> <p>- Haben alle Spieler diese Phase beendet, <b>wechselt der Startspieler</b>.</p>
<b>Spiel-Ende:</b>			
<p>Nach der Phase 4 der Runde 4 werden alle Restmaterialien in Wappen eingetauscht. Je 1 Wappen gibt es für: 1 Einfluss-Karte (durch Tafel 11), 1 Intrigen-Karte, 1 Missions-Chip, 1 Einfluss-Stein (durch Tafel 6 u. 8) und für je 3 Louisdor. Dann alle Wappen nach Arten sortieren = Mehrheit (auch Gleichstand) je Art bringt 1 verdecktes Wappen. Punkte addieren: je 5 für Missions-Karte, je 1 für jedes Wappen. Sieger: höchste Punkte, Patt: mehr Einfluss-Steine im eig. Vorrat</p>		<p><b>Kurzspielregeln:</b> Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000, Autor: R. Winner, 06.02.02 Weitere KSRs im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	