



Palais Royal  
Hans im Glück, 2008  
Xavier GEORGES  
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar  
± 120 minuten

# Inleiding

In het kasteelpark dartelen de edelen er op los. Over hen gaat het in dit spel.

De spelers die de edelen 'in dienst nemen', ontvangen zeer vaak voorrechten tijdens het spel, in elk geval punten voor de waardering.

In de 9 kamers van het kasteel ontvangen de spelers alles om de edelen in dienst te kunnen nemen. Het tactisch handelen vormt de sleutel tot het succes.

## Spelmateriaal

- |  |   |
|--|---|
| ▣ 1 speelbord: het kasteelpark                   | ▣ 9 kamers van het 'Palais Royal'                           |
| ▣ 33 goudstukken<br>12x waarde 3 en 21x waarde 1 | ▣ 36 privilegekaarten<br>telkens 4x 9 verschillende kaarten |
| ▣ 42 edelenfiches                                | ▣ 100 houten dienaars in 4 kleuren                          |
| ▣ 4 overzichten met beknopte spelregels          | ▣ 1 handleiding   |

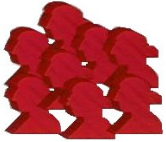
## Spelvoorbereiding

(zie voorbeeld op de volgende pagina)

1. Het kasteelpark wordt op de tafel gelegd.
2. De 42 edelenfiches worden verdekt zeer grondig gemixt en 36 fiches worden open op de velden van het park verdeeld. De resterende fiches worden terug in de doos gelegd.
3. De 9 kamers van het kasteel worden gemixt en onder het kasteelpark gelegd zodat een rooster van 3 x 3 kamers ontstaat. De verdeling van de kamers speelt geen rol.  
In het eerste spel wordt aangeraden om de zijdes met tekst naar boven te leggen omdat die de functies van de kamers beschrijven. Bovendien wordt aangeraden om in het eerste spel de kamers te verdelen zoals in het voorbeeld op de volgende pagina is aangegeven.
4. De privilegekaarten worden zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel naast het kasteelpark gelegd.
5. Het goud wordt als algemene voorraad naast het kasteel gelegd.
6. Iedere speler neemt 18 dienaars van één kleur naar keuze en legt die als eigen voorraad voor zich neer.
7. De resterende zeven dienaars per kleur worden als algemene voorraad naast het park of naast het kasteel gelegd.
8. Daarna plaatst iedere speler uit zijn eigen voorraad 3 dienaars op het trappenhuis en 2 dienaars op het erehof.
9. De jongste speler wordt de startspeler. Hij verdeelt 1 goud aan zijn linkerbuurman, 2 goud aan de volgende en 3 goud aan de vierde speler. Hijzelf ontvangt geen goud.
10. De startspeler plaatst nu 5 volgende dienaars in afzonderlijke kamers naar keuze (bijvoorbeeld 2 dienaars bij madam, 1 bij de kardinaal, 1 op het trappenhuis en 1 op de muntslagerij). De andere spelers volgen, met de wijzers van de klok mee, en plaatsen eveneens 5 dienaars in de kamers van het kasteel (is op de afbeelding op de volgende pagina niet gebeurd). Daarna moet iedere speler nog 8 dienaars in zijn voorraad hebben.

**Speler A**

18 dienaars



geen goud

aflegstapel voor de privilegekaarten



privilegekaarten



algemene goudvoorraad

**Speler D**

18 dienaars

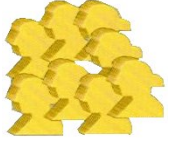


3 goud



**Speler B**

18 dienaars



1 goud



de resterende dienaars (komen maar bij bepaalde edelenfiches in het spel)



**Speler C**

18 dienaars



2 goud



# Spelverloop

De startspeler begint en voert zijn complete speelbeurt volledig uit. Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt die eveneens zijn complete speelbeurt uitvoert. Op deze wijze verloopt het spel tot aan het einde. De speelbeurt van een speler bestaat uit meerdere acties. Bij een actie kan de speler, bij wijze van voorbeeld, goud in de muntslagerij nemen, kan hij vaststellen hoeveel dienaars hij in het bureau heeft, kan hij een nieuwe dienaar in het kabinet van de koning plaatsen of ... enzovoort. Met uitzondering van de actie 'edelen aanwerven', spelen alle acties zich af in de kamers van het kasteel.

In de loop van het spel neemt de speler de nieuw ingezette dienaars vooreerst vanuit zijn eigen voorraad. Als zijn voorraad is opgebruikt, kan hij de dienaars nemen uit een kamer naar keuze.

## De kamers van het kasteel en hun functie

De speler is niet verplicht om alle acties door te voeren. De speler is wel verplicht om de **volgorde** van de acties (**1 - 5**) te **respecteren**.

### 1. Erehof (actie: bevoorrading)

Voor iedere eigen dienaar in het erehof plaatst de speler 1 nieuwe dienaar voor het hek.

#### **MEERDERHEIDSBONUS**

*Als een speler aan het begin van deze actie meer dienaars in het erehof heeft als iedere andere speler, mag hij 1 dienaar extra voor het hek plaatsen.*



#### **Voorbeeld**

**Rood** heeft 3 dienaars in het erehof. Hij plaatst drie dienaars uit zijn voorraad op het hek en 1 extra dienaar als hij de meerderheid in het erehof heeft.



### 2. Trappenhuis (actie: verplaatsing van de dienaars)

Voor elk van zijn dienaars in het trappenhuis heeft de speler één bewegingspunt ter beschikking (bijvoorbeeld: 3 dienaars = tot 3 bewegingspunten). Per bewegingspunt mag de speler één van zijn dienaars in het kasteel in een horizontaal of verticaal aangrenzende kamer zetten. Een dienaar mag op die manier ook meerdere kamers ver worden verplaatst. Dienaars mogen uit elke kamer naar keuze worden verplaatst. Niet gebruikte bewegingspunten vervallen.

#### **BELANGRIJK**

*Als een speler tijdens deze actie dienaars in het trappenhuis of uit het trappenhuis verplaatst, verandert hierdoor het aantal bewegingspunten **niet** !*

#### **MEERDERHEIDSBONUS**

*Als een speler aan het begin van deze actie meer dienaars in het trappenhuis heeft als iedere andere speler, mag hij 1 extra bewegingspunt gebruiken.*



#### **Voorbeeld**

**Groen** heeft 4 dienaars in het trappenhuis. Hij mag tot 4 bewegingspunten gebruiken in zijn speelbeurt. In het geval hij de meerderheid heeft, mag hij nog 1 extra bewegingspunt gebruiken.

### 3. Verdere acties nadat de dienaars zijn geplaatst

Voor de deelacties **A** tot en met **C** geldt geen vaste volgorde !

#### A. Muntslagerij (actie: goud nemen)

Voor elk van zijn dienaars in de muntslagerij ontvangt de speler onmiddellijk 1 goudmunt uit de algemene goudvoorraad.

##### **MEERDERHEIDSBONUS**

*Als een speler aan het begin van deze actie meer dienaars in de muntslagerij heeft als iedere andere speler, mag hij 1 extra goudmunt nemen.*



##### **Voorbeeld**

**Geel** heeft 2 dienaars in de muntslagerij. Hij neemt 2 goudmunten uit de algemene goudvoorraad. In het geval hij de meerderheid heeft, mag hij nog 1 extra goudmunt nemen.

#### B. Kabinet van de koning en kabinet van Madame de Pompadour (actie: vaststelling van het aantal zegels)

##### Kabinet van de koning

Het aantal dienaars in het kabinet van de koning geeft aan hoeveel zegels van de koning (blauwgroen) de speler voor **actie 4** (aanwerving van edelen) ter beschikking heeft.

##### **MEERDERHEIDSBONUS**

*Als een speler aan het begin van deze actie meer dienaars in het kabinet van de koning heeft als iedere andere speler, mag hij 1 extra dienaar in het kabinet van de koning zetten.*

##### Kabinet van Madame de Pompadour

Het aantal dienaars in het kabinet van Madame de Pompadour geeft aan hoeveel zegels van Madame de Pompadour (paars) de speler voor **actie 4** (aanwerving van edelen) ter beschikking heeft.

##### **MEERDERHEIDSBONUS**

*Als een speler aan het begin van deze actie meer dienaars in het kabinet van Madame de Pompadour heeft als iedere andere speler, mag hij 1 extra dienaar in het kabinet van Madame de Pompadour zetten.*



##### **Voorbeeld**

**Geel** heeft 2 dienaars in het kabinet van de koning en 3 dienaars bij Madame. Hij heeft in de beide kamers de meerderheid en **mag** dus telkens 1 dienaar extra in de beide kamers plaatsen.

Als de speler dit doet heeft hij 3 blauwgroene en 4 paarse zegels ter beschikking voor actie 4.

### C. Bureau (actie: vaststelling van de aanwezigheid)

Iedere dienaar in het bureau geeft de speler het recht om **éénmaal actie 4** door te voeren in zoverre de speler ook beschikt over de zegel en het geld.

In het bureau is er **geen meerderheidsbonus**.



#### Voorbeeld

**Geel** heeft 2 dienaars in het bureau.

Hij kan dus tweemaal actie 4 uitvoeren.

### 4. Aanwerving van edelen (actie: een edelenfiche nemen)

In dit spel gaat het over de edelen in het park. Zij leveren het grotendeel van de punten en zorgen ook voor vele voordelen.

Vooraleer de actie wordt verduidelijkt, werpen we eerst een blik op de edelenfiches.



Deze edelenfiche levert alleen zegepunten.



Deze edelenfiche levert zegepunten en een voordeel tijdens het spel.

Als een speler **1 edelenfiche** wil nemen, moet hij de volgende stappen doorvoeren (de volgorde van de stappen speelt hierbij geen rol):

- Hij moet 1 van zijn dienaars uit het bureau terug in zijn voorraad nemen.
- Hij moet het gevraagde aantal munten van zijn voorraad in de algemene voorraad leggen.
- Hij moet voor het gevraagde aantal blauwgroene zegels hetzelfde aantal eigen dienaars uit het kabinet van de koning terug in zijn voorraad leggen.
- Hij moet voor het gevraagde aantal paarse zegels hetzelfde aantal eigen dienaars uit het kabinet van Madame de Pompadour terug in zijn voorraad leggen.

### TIP

*Zegels zijn niet fysiek in het spel aanwezig. Zoals hierboven al werd aangegeven, moet een speler voor elke gevraagde zegel één van zijn dienaars in zijn voorraad terugleggen.*

Een speler kan in zijn speelbeurt meerdere edelenfiches nemen. Voor elke fiche moet hij de hierboven genoemde stappen doorvoeren.

Met de edelenfiches gebeurt het volgende:

- Edelen die alleen punten opleveren, worden tot de slotwaardering verdekt voor zich neergelegd.
- Edelen die gedurende het spel voordelen opleveren, legt men open voor zich neer. Een beschrijving van de voordelen en wanneer ze kunnen worden benut, vindt men aan het einde van deze handleiding.



### Voorbeeld

De speler neemt 1 van zijn dienaars uit het bureau (het recht tot aanwerving) en 2 van zijn dienaars uit het kabinet van de koning (2 blauwgroene zegels) terug in zijn voorraad. Dan betaalt de speler 4 goudmunten in de algemene goudvoorraad. Hij legt de edelenfiche open voor zich neer omdat hij vanaf de volgende ronde in elke eigen speelbeurt 2 goudmunten uit de algemene goudvoorraad ontvangt. Aan het einde van het spel levert deze edelenfiche de speler 3 zegepunten op.

## Vermindering van de goudkosten

Voor ieder vrij veld dat direct horizontaal, verticaal of diagonaal grenst aan de edelenfiche worden de goudkosten van de edelenfiche verminderd met 1 goudmunt (nooit onder 0).



### Voorbeeld links

De speler betaalt slechts 3 goud:  
6 goud - 3 direct aangrenzende vrije velden.

### Voorbeeld rechts

De speler betaalt 5 goud.  
De edelenfiche heeft slechts 1 direct aangrenzend vrij veld.  
Het vrije veld boven de leeuw telt niet als aangrenzend, evenmin als het vrije veld naast het standbeeld.



## Randvelden



Voor elke edelenfiche die een speler uit een randrij neemt, moet hij, extra aan de normale kosten, 1 dienaar op het vrij gekomen veld plaatsen.

Deze dienaar kan de speler nemen uit zijn voorraad of uit een willekeurige kamer naar keuze van het kasteel.

De dienaren op deze randvelden moeten tot het einde van het spel op deze plaats blijven staan. Zij kunnen eventueel aan het einde van het spel punten opleveren.

De randvelden worden voor de vermindering van de goudkosten behandeld als een vrij veld.

## 5. Achteringang (privilegekaarten trekken)

Voor elke dienaar aan de achteringang mag de speler 1 kaart van de stapel van de privilegekaarten trekken. Hij bekijkt deze kaarten en beslist dan welke kaarten hij hiervan wil behouden. Voor elke kaart die de speler wil behouden, neemt hij 1 dienaar weg van de achteringang en legt die terug in zijn voorraad. De niet gekozen kaarten worden open op de aflegstapel gelegd. Als de voorraadstapel van de privilegekaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd. De gekozen kaarten neemt de speler in de hand.

In de achteringang is er **geen meerderheidsbonus**.



### Voorbeeld

**Groen** heeft 3 dienaren bij de achteringang. Hij trekt de drie bovenste kaarten van de privilegekaarten en bekijkt die. Hij behoudt 2 kaarten en neemt hiervoor 2 dienaren terug in zijn voorraad. De derde kaart legt hij open op de aflegstapel.

## Uitspelen van de privilegekaarten

Om een privilegekaart te kunnen uitspelen, moet de speler aan de beurt zijn en de goudprijs van de kaart in de algemene voorraad betalen. Een beschrijving van de privilegekaarten en het tijdstip wanneer ze kunnen worden uitgespeeld, vindt men achteraan in deze handleiding.



## Kardinaal: breekt de gelijke stand in de andere kamers



Een speler die een dienaar bij de kardinaal heeft, kan in de andere kamers een gelijke stand in zijn voordeel beslechten.

Dit gebeurt op de volgende manier: Als in een andere kamer meerdere spelers de meerderheid hebben, ontvangt van die spelers de speler de meerderheidsbonus die meer dienaren bij de kardinaal heeft.

Bij de kardinaal zelf is er **geen meerderheidsbonus**.



## Voorbeelden

De situatie zoals hierboven bij de kardinaal is geschetst, geldt voor de volgende 4 gevallen:



### Het trappenhuis

1. **Rood** is aan de beurt. Hij heeft geen absolute meerderheid in het trappenhuis. Omdat hij echter bij de kardinaal de meerderheid heeft, breekt hij hier de gelijke stand in zijn voordeel.

**Resultaat:** **Rood** heeft het recht op de meerderheidsbonus en heeft 4 bewegingspunten ter beschikking.



### De muntslagerij

2. **Rood** is aan de beurt. Hij heeft geen meerderheid in de muntslagerij. Daarom heeft zijn meerderheid bij de kardinaal geen enkel effect op deze kamer.

**Resultaat:** **Rood** ontvangt 2 goudmunten uit de algemene goudvoorraad.



### Het kabinet van Madame de Pompadour

3. **Geel** is aan de beurt. Hij heeft een gelijke stand met **Groen**. Omdat **Geel** bij de kardinaal de meerderheid heeft tegenover **Groen** (1 dienaar tegenover 0 dienars), breekt hij hier de gelijke stand.

**Resultaat:** **Geel** kan 1 extra dienaar bij Madame plaatsen.



### Het erehof

4. **Geel** is aan de beurt. Hij heeft op het erehof een gelijke stand met **Zwart**. Bij de kardinaal heerst eveneens een gelijke stand tussen beiden.

**Resultaat:** **Geel** kan 2 dienars voor het hek plaatsen.

## Einde van het spel

Als de startspeler aan de beurt is en er bevinden zich aan het begin van de speelbeurt slechts 12 of minder edelenfiches in het park, komt iedere speler nog éénmaal aan de beurt.

Daarna eindigt het spel.

# Slotwaardering

Het aantal punten dat iedere speler behaalt, wordt op de volgende manier berekend:

- Punten dankzij het aantal **verzamelde edelen**.
- Punten dankzij de uitgespeelde **privilegekaarten**.
- 1 punt per niet-uitgespeelde privilegekaart (maximaal 6).
- Punten dankzij de **waardering van het park**:

De vier randrijen van het park worden gewaardeerd. Alleen de speler met de meeste en de tweede meeste dienaars van elke rij ontvangt punten.



**Voorbeeld van de leeuwenrij (links) en de vazenrij (onder)**

**De leeuwenrij:** Rood heeft 3 dienaars (de rode dienaar helemaal links telt voor 2), Zwart heeft 2 dienaars en Groen heeft 1 dienaar in deze rij.

Rood ontvangt 6 punten voor de eerste plaats, Zwart ontvangt 2 punten voor de tweede plaats en Groen ontvangt niets.

**De vazenrij:** Zwart en Groen hebben elk 3 dienaars en Rood heeft 1 dienaar in de rij. Men moet ook rekening houden met het feit dat de zwarte dienaar linksonder in het hoekveld zowel telt voor de leeuwenrij als voor de vazenrij. De onderste groene dienaar telt tweemaal. De gelijke stand van de beiden op de eerste plaats betekent dat Zwart en Groen nu slechts 2 punten ontvangen. Rood ontvangt niets.

## BELANGRIJKE AANDACHTSPUNTEN

- Alle gelijke standen ontvangen de punten van een plaats lager.
- Een gelijke stand op de tweede plaats: geen punten.
- Alle rijen worden op deze manier berekend.
- Om de punten van elke rij te onthouden, moet de speler één van zijn dienaars op het veldje (2 of 6) in de desbetreffende rij plaatsen.

veldje voor de 2 of 6 punten in de vazenrij

**Voorbeeld voor de 53 punten van Rood**



Alle edelenfiches van Rood leveren 41 punten.



Zijn niet uitgespeelde privilegekaarten leveren 2 punten op.



Zijn uitgespeelde privilegekaarten leveren 4 punten op.



In het park ontvangt Rood 6 punten.

Als er na de berekening van de punten een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die de meeste dienaars bij de kardinaal heeft. Als ook hier een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

# Privilegekaarten



## Tijdstip: Vóór actie 1

De speler ontvangt in alle kamers, waarin hij minstens één dienaar heeft staan, de meerderheidsbonus. De kaart blijft tot het einde van zijn speelbeurt open voor de speler liggen.



## Tijdstip: Actie 1 (bevoorrading)

De speler mag een aantal naar keuze van de eigen dienaren voor de poort plaatsen.



## Tijdstip: Actie 1 (bevoorrading) en Actie 2 (beweging)

De speler mag 2 van zijn dienaren extra voor de poort plaatsen en heeft 6 bewegingspunten extra ter beschikking.



## Tijdstip: Actie 2 (beweging)

De speler heeft 5 of respectievelijk 9 extra bewegingspunten ter beschikking.



## Tijdstip: Actie 4 (aanwerving van edelen)

De speler heeft 2 identieke of 2 verschillende zegels extra ter beschikking.



## Tijdstip: te allen tijde

De speler ontvangt onmiddellijk 4 goudmunten uit de algemene goudvoorraad.



## Tijdstip: te allen tijde

De speler ontvangt 2 respectievelijk 4 punten voor de slotwaardering. De kaart blijft tot aan het einde van het spel open voor de speler liggen.

**Uitgespeelde privilegekaarten worden na gebruik op de aflegstapel gelegd !**

## Voordelen die de edelen opleveren



### Tijdstip: Actie 1 (bevoorrading)

De speler mag **elke ronde** 2 extra dienaars voor de poort plaatsen.



### Tijdstip: Actie 2 (beweging)

De speler heeft **elke ronde** 2 bewegingspunten extra ter beschikking.



### Tijdstip: Actie 2 (beweging)

De speler mag zijn dienaars **elke ronde** ook diagonaal bewegen.



### Tijdstip: Actie 3A (goud nemen)

De speler ontvangt **elke ronde** 2 goudmunten extra uit de algemene goudvoorraad.



### Tijdstip: Actie 3B (vaststelling van het aantal zegels)

De speler kan **elke ronde** 1 extra dienaar in de kamer van de koning (blauwgroen) of respectievelijk in de kamer van Madame (paars) zetten. Hij mag dit pas doen na de vaststelling van de meerderheden.



### Tijdstip: Actie 5 (privilegekaarten trekken)

Als de speler minstens 1 dienaar aan de achteringang heeft, mag hij **elke ronde** 3 kaarten extra trekken. Hij mag echter maar zoveel kaarten behouden als het aantal dienaars dat hij wegneemt van de achteringang.



### Tijdstip: onmiddellijk

De speler ontvangt **éénmalig** 1 respectievelijk 3 dienaars van zijn kleur van de overige dienaars (in zoverre er nog voorhanden zijn) in zijn voorraad en legt daarna de velg verdekt voor zich neer.

10 november 2008