

Marquis  
LudoArt, 2005  
Czarnè & Martin GÖTZ  
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 60 minuten

# Spelidee

Op het landgoed van de Markies spelen zich de intriges af. Of het nu gaat over de procureur des Konings, de afperser of de gravin ... allen hebben het gemunt op de kostbare munten van de anderen. Om de munten te kunnen omruilen in waardevolle juwelen moeten ze best wachten op het juiste moment, het moment waarop de ruilwaarde het grootst is.

Om dat te kunnen verwezenlijken, kruipen de spelers steeds opnieuw in een andere rol.

De spelers kunnen kiezen uit 11 verschillende karakters en de munten wisselen constant van eigenaar. De munten zijn echter maar een middel om het doel te bereiken, want aan het einde van het spel komt het er op aan om de kostbare juwelen te bezitten. De speler die de meeste juwelen behaalt, zal voortaan worden aangesproken met de adellijke titel van markies.

Maar opgelet, ook de adel laat zich niet kennen en de verliezers willen zeker revanche !

## Spelmateriaal

- ➡ **48 karakterkaarten**  
(12 per spelerskleur)
- ➡ **16 munten**
- ➡ **31 juwelen**  
(18 diamanten en 13 robijnen)
- ➡ **1 overzichtskaart**
- ➡ **1 handleiding**

## Spelvoorbereiding

De juwelen worden gesorteerd naar kleur en in het midden van de tafel gelegd.

De overzichtskaart wordt, voor alle spelers goed zichtbaar, daarnaast gelegd.

De munten worden eveneens in het midden van de tafel gelegd en vormen de staatskas. Per speler worden 4 munten in de staatskas gelegd. De overige munten worden terug in de doos gelegd.

Iedere speler ontvangt 12 kaarten van één spelerskleur (zie rugzijde).

Om de startspeler te bepalen, mixt iedere speler zijn karakterkaarten en trekt ongezien één kaart die hij open op de tafel legt. De letter van de karakterkaart die het eerst in het alfabet voorkomt, wordt de startspeler (zie voor de volgorde op de overzichtskaart).

De startspeler ontvangt 2 munten uit de staatskas, zijn linkerbuurman ontvangt 1 munt, de andere spelers ontvangen geen munten.

Daarna mixen alle spelers opnieuw verdekt hun karakterkaarten en leggen deze kaarten als verdekte voorraadstapel voor zich neer. Van deze voorraadstapel trekt iedere speler 4 kaarten in de hand.

## Spelverloop

Om te beginnen wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. Als een speler aan de beurt is, kiest hij één karakterkaart uit zijn hand en legt die open (goed zichtbaar voor alle spelers) voor zich neer.

Aan de symbolen op de karakterkaarten zijn telkens acties verbonden die nu na elkaar worden uitgevoerd.



De acties die hierboven werden aangeduid, zijn de acties van de zakkenroller en worden verder in de tekst **blauw** gemarkeerd.

### 1. Munt(en) uit de staatskas nemen

Het getal in het staatskassymbool geeft aan hoeveel munten een karakter ontvangt. De zakkenroller neemt aan het begin van haar speelbeurt 1 munt uit de staatskas. Als er zich op dat moment geen munten meer bevinden in de staatskas, ontvangt zij niets.

### 2. Munt(en) van de medespeler(s) nemen

Onder het staatskassymbool bevinden zich (afhankelijk van de karakterkaart) een verschillend aantal symbolen (beginletters en kleuren) van andere karakters. Iedere van de hier vertoonde karakters wordt bestolen en wel zoveel munten als het getal naast het symbool aangeeft. Om een medespeler te kunnen bestelen, moet hij één van de hierboven vertoonde karakters open voor zich hebben neergelegd.

De zakkenroller steelt bij iedere moordenaar (**A**ssassine) en bij iedere diamanthandelaar (**D**) 1 munt en 2 munten bij iedere markies (**M**).

Als een speler geen munten voor zich heeft liggen, kan hij ook niet bestolen worden.

### Karaktereigenschap (als tekst op iedere kaart)

De zakkenroller heeft de eigenschap de rijkste speler 1 munt lichter te maken (zie verder onder de 'Karaktereigenschappen'). Omdat het hier gaat om het wegnemen van een munt wordt deze eigenschap onmiddellijk na actie 2 (Munten van de medespelers nemen) uitgevoerd.

### 3. Munt(en) aan medespelers afgeven



#### BASISREGEL

Eerst nemen, dan afgeven !

Nadat een karakter zich via andere karakters heeft verrijkt (of soms ook niet), geeft hij aan ieder identiek karakter dat al open ligt 1 munt af (uitzondering: markies).

De zakkenroller (T) geeft aan iedere andere zakkenroller 1 munt.

Als een speler niet genoeg of geen munt(en) heeft, mag hij toch dit karakter neerleggen (de eerst uitgelegde identieke karakters ontvangen als eerste een munt ... enzovoort).

### 4. Munt(en) ruilen



Dit ruilsymbool geeft aan voor hoeveel munten men hoeveel diamanten ontvangt. De eerste waarde geeft het benodigde aantal munten aan die voor een ruil nodig zijn. De tweede waarde geeft het aantal diamanten aan dat een speler als ruilwaarde ontvangt vanuit het midden van de tafel. De zakkenroller heeft 3 munten nodig en ontvangt hiervoor 1 diamant. Het ruilen is een actie die een karakter vrijwillig kan uitvoeren of niet. De zakkenroller kan bijvoorbeeld ook 6 munten afgeven en hiervoor 2 diamanten ontvangen, maar kan ook verzaken aan de ruil. Ingeruilde munten gaan terug in de staatskas.

## RUILDWANG bij een lege staatskas

Als een speler aan de beurt is en de staatskas is leeg dan moet hij de staatskas opnieuw vullen. De speler wordt dan gedwongen om te ruilen als hij dit kan.

### BELANGRIJK

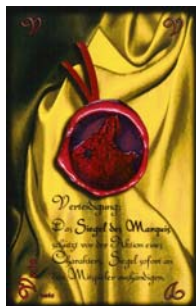
*Ruilen is steeds de allerlaatste actie van een karakter (met uitzondering van de diamant-handelaar). Deze actie kan een speler echter pas in zijn volgende speelbeurt uitvoeren. Een speelbeurt begint om die reden met de ruilmogelijkheid van de al afgelegde karakterkaart. Onmiddellijk na de ruil wordt een nieuwe karakterkaart boven de vorige kaart gelegd wiens acties opnieuw één voor één worden uitgevoerd. De uitgespeelde karakterkaarten vormen op deze manier de aflegstapel van een speler.*

Aan het einde van zijn speelbeurt trekt een speler onmiddellijk een kaart van zijn voorraadstapel zodat hij opnieuw 4 kaarten in de hand heeft. Als de voorraadstapel is opgebruikt, kan hij geen kaart meer trekken en speelt hij verder met 3 kaarten, in de volgende ronde met 2 kaarten ... enzovoort.

## JUWELEN

Zodra een speler 5 diamanten bezit, ruilt hij die meteen om voor 1 robijn.

## VETO: Het zegel van de markies



Het **veto** kan éénmalig ter verdediging tegen de acties van een medespeler worden ingezet. De veto-kaart wordt overhandigd aan de speler tegen wie hij wordt gespeeld en deze speler legt deze kaart tot aan het einde van het spel voor zich neer. Als een speler een veto speelt, mag hij onmiddellijk één kaart trekken zodat hij opnieuw 4 kaarten in de hand heeft.

Een veto kan nooit tegen een ander veto worden gespeeld.

Een veto is een bijzondere kaart en kan niet als een gewone karakterkaart op de aflegstapel worden gespeeld.

# Karaktereigenschappen



## **De hinderlaag van de sluipmoordenaar**

Elimineert een karakter naar keuze en neemt 2 munten van zijn slachtoffer.

Als de moordenaar een andere moordenaar elimineert, ontvangt hij ook van hem 2 munten zonder hem een munt te geven. Als een moordenaar door een VETO wordt afgeweerd, mag hij zich geen tweede slachtoffer zoeken.

Een geëlimineerd karakter wordt omgedraaid (met het gezicht naar beneden) en als laatste kaart onder de aflegstapel geschoven. Het karakter dat nu bovenaan ligt, kan eveneens worden bestolen en geëlimineerd. De speler krijgt nu automatisch de ruilwaarde van dit bovenliggende karakter als hij opnieuw aan de beurt is. Als een speler na een eliminering geen open liggende karakterkaart meer heeft, geldt hij als karakterloos. Hij kan nu niet meer worden bestolen maar hij kan ook niet meer ruilen.



## **De bescherming van de gravin**

De gravin beschermt één willekeurig karakter uitsluitend tegen betaling. De hoogte van het bedrag kan vrij worden onderhandeld en wordt beslecht met munten, diamanten en/of veto's. De gravin is niet verplicht om een karakter te beschermen. Als het toch tot een vergelijk komt dan draaien de beide spelers als kenmerk hun aflegstapel 90°. De bescherming vervalt voortijdig als de gravin wordt geëlimineerd. Een beschermt karakter kan noch worden bestolen noch worden geëlimineerd. Als de gravin beschutting biedt aan een andere gravin dan wordt de beschutte gravin extra met één van haar munten gekenmerkt (de munt wordt dan op de kaart gelegd).

Als de gravin geen bescherming biedt, kan zij van de eerste speler die ruilt, één munt eisen. Dit kan eventueel ook de ruil verhinderen omdat die munt als eerste aan de gravin moet worden afgegeven. De gravin kan vrijwillig verzaken aan het opeisen van de munt.



## **De geraffineerdheid van de diamanthandelaar**

De diamanthandelaar mag tweemaal ruilen. Hij mag onmiddellijk 2/1 ruilen nadat hij een munt uit de staatskas heeft genomen (als de staatskas hierdoor leeg is, bestaat voor hem toch geen ruildwang). De tweede ruil (1/1) kan de speler pas doen, zoals de andere karakters, aan het begin van zijn volgende speelbeurt.



## **De intriges van de afperser**

Als er twee of meer afpersers aanwezig zijn, ontvangen deze de betere ruilwaarde van 1/1. Als herkenning leggen deze spelers telkens één van hun munten op hun kaart. Door een eliminering van een afperser of door het uitspelen van een volgende karakterkaart, blijft de ruilwaarde van 1/1 voor de resterende afperser(s) bestaan.



## **De veelzijdige valsspeler**

De valsspeler imiteert het bovenliggende karakter met alle mogelijke acties en eigenschappen. Het bovenliggende karakter komt dus een tweede maal aan beurt.

Als extra wijzigt zich ook de speelrichting. Met het uitspelen van de eerste valsspeler wordt vanaf nu tegen de wijzers van de klok in gespeeld zodat na de speelbeurt opnieuw de rechterbuurman aan de beurt komt. Met het uitspelen van een volgende valsspeler wisselt de speelrichting opnieuw. De valsspeler wordt zodanig op de aflegstapel gelegd dat de pijl op de kaart in de actuele speelrichting wijst.



### **De helderziende (de terugkeer)**

Na het uitspelen van de helderziende wordt geen kaart van de voorraadstapel getrokken. In plaats daarvan wordt een al uitgespeeld karakter van de aflegstapel opnieuw in de hand genomen. De gekozen kaart blijft uiteraard geheim voor de andere spelers. Geëlimineerde karakters blijven dood en kunnen niet terug in het spel worden gebracht.

#### **TIP**

*Als de valsspeler de helderziende imiteert dan kan noch de helderziende zelf noch de valsspeler terug in de hand worden genomen.*



### **Het broederschap van de geestelijken**

De geestelijke neemt de ruilwaarde over van zijn linkerbuurman (zie de pijlrichting in het ruilsymbool). De ruil van de geestelijken wordt verhinderd als zijn linkerbuurman eveneens een geestelijke neerlegt.



### **De betaaldag van de markies**

De tweede markies die wordt neergelegd ontvangt 1 munt van de eerst neergelegde markies. De derde markies ontvangt van de tweede markies 2 munten en van de eerste markies 1 punt. Een vierde markies ontvangt van de derde markies 3 munten, van de tweede markies 2 punten en van de eerste markies 1 munt ... enzovoort.

Zodra de speelrichting door de valsspeler wordt gewijzigd, worden de posities van de markiezen opgeheven. De volgende markies die wordt uitgespeeld of wordt geïmiteerd is automatisch opnieuw de eerste markies.

Het systeem van eerst nemen en dan geven, is voor de markies van geen betekenis.



### **De welbespraakte procureur des Konings**

Als een speler (als verdediger) tegen een andere speler (dader) zijn veto speelt, kan een derde speler als procureur des Konings **éénmalig** ingrijpen en dit veto neutraliseren (het veto laten verdwijnen). Dit betekent dat de procureur des Konings het veto ontvangt en de verdediging van de speler hierdoor wordt opgeheven. De dader kan hierdoor zijn actie ongehinderd uitvoeren. Als extra kan de procureur met de dader onderhandelen met munten, diamanten en veto's om de neutralisering te bewerkstelligen. Om een neutralisering uit te voeren, kan een procureur te allen tijde ingrijpen, los van het feit of de procureur open voor zich neerligt of zich nog in zijn hand bevindt. In dit laatste geval toont de speler zijn procureur en verplicht zich tot het uitspelen ervan zodra hij aan de beurt is. Als de procureur des Konings wordt uitgespeeld, roept hij één getuige op. Dit betekent dat de speler van de procureur zich de volgende kaart uit zijn voorraadstapel mag kiezen en in de hand nemen. Daarna moet de voorraadstapel wel opnieuw grondig worden gemixt.



### **De compenserende gerechtigheid van de zakkenroller**

Zij besteelt de rijkste speler. De rijkste speler wordt bepaald door de totale waarde van de juwelen. De munten spelen hierbij geen enkele rol. Als er meerdere even rijke spelers zijn of als de zakkenroller zelf de rijkste speler is, vervalt deze actie.



### **De barbaarse struikrover**

Hij ontvangt geen munt(en) uit de staatskas. Verbitterd over dit onrecht bedreigt hij ieder ander karakter en ontvangt van elk van hen, die niet zelf een struikrover is, 1 munt. Aan een andere struikrover geeft hij telkens één munt af (eerst nemen, dan geven!). Een karakter dat hem geen munt kan geven, wordt onmiddellijk geëlimineerd (zie moordenaar).

## Einde van het spel en winnaar

Als een speler aan de beurt is en geen karakter meer kan uitspelen, maakt hij zijn laatste ruil. Bij deze ruil telt ieder veto (ook het eigen) voor één munt en wordt bij het ruilen in juwelen omgezet. Daarna kunnen weliswaar geen acties meer tegen deze speler worden uitgevoerd, maar zijn laatst gespeelde karakter heeft echter nog wel invloed op het spel. Als deze speler achteraf toch nog munten ontvangt, mag hij deze nog ruilen als hij dat kan.

Voor een speler die de markies als laatste kaart uitspeelt of deze imiteert met de valsspeler als laatste kaart worden de veto's niet meegeteld.

Het kan gebeuren dat de laatste speler nog meerdere karakterkaarten in de hand heeft. In dat geval mag hij nog alle karakterkaarten na elkaar uitspelen.

## Afrekening

Iedere diamant telt voor 1 punt en iedere robijn telt voor 5 punten.

De speler die de meeste punten heeft, wint het spel. Alleen bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog de meeste munten bezit. Bij nog een gelijke stand verliest de markies als laatst gespeeld karakter van alle andere karakters.

## Tip

Met een tweede spel MARQUIS kan het spel tot 8 spelers worden gespeeld.

## Opmerkingen

- De juwelen van de beide spellen komen in het midden van de tafel.
- Voor elke extra speler komen 4 munten extra in de staatskas.
- Per speler verlengt de speelduur zich met ongeveer 15 minuten.
- Vanaf 7 spelers is het wenselijk dat alle spelers het spel al eens in kleinere kring hebben gespeeld.

# Overzicht

Karakter	Staatskas	Nemen	Ruilen	Eigenschap
<b>Assassine</b> MOORDENAAR	3	2 munten van zijn slachtoffer	5/3	elimineert een karakter naar keuze
<b>Comtesse</b> GRAVIN	2		3/2	biedt bescherming of neemt 1 munt van het ruilen
<b>Diamantenhändler</b> DIAMANTHANDELAAR	1		2/1 1/1	kan extra aan het begin van de beurt ruilen
<b>Expresster</b> AFPERSER	1	<sup>2</sup>	2/1	ruilwaarde  1/1 als er meer afpersers zijn
<b>Falschspieler</b> VALSSPELER	?	imiteert waardes en eigenschappen	?	wisseling van de speelrichting
<b>Hellscher</b> HELDERZIENDE	1		3/1	brengt het gespeelde karakter terug in de hand
<b>Kleriker</b> GEESTELIJKE	2			neemt de ruilwaarde over van de linkerbuurman
<b>Marquis</b> MARKIES	3		1/1	ontvangt munten van een al afgelegde markies
<b>Staatsambalt</b> PROCUREUR DES KONINGS	2	<sup>2</sup>	4/2	neutraliseert <b>altijd</b> een veto en roept een getuige op
<b>Taschendiebin</b> ZAKKENROLLER	1	<sup>2</sup>	3/1	steelt bij de rijkste speler <b>1</b> munt
<b>Wegelagerer</b> STRIJKROVER		1 munt van ieder <b>ander</b> karakter	3/1	elimineert een karakter die niet kan betalen

18 juli 2008