

In de schaduw van de zonnekoning

Auteur: Alan R. Moon & Aaron Wiessblum

Uitgegeven door Amigo 2002

Een verzamel kaartspel voor 2 - 6 personen vanaf 10 jaar dat ongeveer 45 minuten duurt.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Speelmateriaal :

- 67 eigenschapskaarten in vijf verschillende kleuren
- 7 verschillende veilingskaarten
- bijzondere kaart speelschulden (4x in het spel)
- bijzondere kaart kardinaal (4x in het spel)
- bijzondere kaart Lodewijk XIV (1x in het spel)
- 6 kaartjes met samenvatting van de spelregels
- 20 goud-chips
- 40 macht-chips

Spelidee.

De spelers zijn hertogen aan het hof van koning Lodewijk XIV. In de schaduw van de zonnekoning streef je naar de meeste macht en goud in de vorm van kaarten en chips die open voor elke speler neerliggen. Iedere speler probeert de meerderheid aan kaarten in vijf eigenschappen te bekomen. Deze eigenschappen kunnen voor eigen gebruik en tegen de medespelers ingezet worden. Op het einde wint hij met de meeste zegepunten. Zegepunten krijgt men voor blauwe kaarten, goud- en macht-chips.

Spelvoorbereiding.

Men legt de bijzondere kaart "Lodewijk XIV " in het begin even opzij. Een speler schudt de kaarten en verdeelt in wijzerzin afhankelijk van het aantal spelers verschillende kaarten. De speler links van de deler is de startspeler. Deze krijgt 2 kaarten, vervolgens worden de kaarten om beurt zoals aangegeven in de tabel verdeeld. Krijgt een speler een bijzondere kaart of een veilingskaart dan wordt deze kaart terug in de stapel geschoven en krijgt de speler een vervangkaart.

Speler	1	2	3	4	5	6
2	2 kaarten	3 kaarten				
3	2 kaarten	3 kaarten	3 kaarten			
4	2 kaarten	2 kaarten	3 kaarten	3 kaarten		
5	2 kaarten	2 kaarten	3 kaarten	3 kaarten	4 kaarten	
6	2 kaarten	2 kaarten	3 kaarten	3 kaarten	4 kaarten	4 kaarten

Iedere speler legt zijn kaarten open voor zich neer. Kaarten met een gelijke kleur komen onder elkaar in een kolom te liggen.

Iedere speler ontvangt 3 macht-chips met waarde 1 en 2 en een goud-chip. De overige chips worden verdeeld naar macht en goud-chips en in het midden van de tafel gelegd als voorraad.

De niet verdeelde kaarten worden in twee ongeveer even grote stapels opgedeeld. In een van deze stapels wordt de kaart "Lodewijk XIV" gestoken en nadien wordt de stapel goed geschud.

Beide stapels worden weer bij elkaar gevoegd waarbij de stapel met de kaart "Lodewijk XIV" de onderste stapel is.

De kaarten worden verdekt als een afneemstapel in het midden van de tafel gelegd. Naast deze stapel komt in de loop van het spel de aflegstapel.

Iedere speler ontvangt nog een kaartje met een samenvatting van de spelregels en dan is de eerste speler aan beurt.

De machtssfeer van een speler.

Iedere kaart die een speler gedurende het spel bekommt, van de afneemstapel of van een medespeler, legt men open voor zich neer. Deze afgelegde kaarten vormen zijn machtssfeer. **Geen enkele speler heeft kaarten in de hand.** In de machtssfeer worden de kaarten in kolommen uitgespeeld, in elke kolom slechts één kleur. Wanneer een speler de eerste kaart van een kleur bekommt dan legt hij deze voor zich neer op tafel. Bekomt hij een nieuwe kaart van dezelfde kleur dan legt hij deze af op de eerste kaart. Over elkaar gelegde kaarten moeten elkaar overlappen zodat elke kaart in de kolom te zien is. **Enkel de bovenste, volledig zichtbare, kaart van een kolom kan door een medespeler op de aflegstapel gelegd of geruild worden.**

Dit is bijzonder belangrijk voor eigenschapskaarten met een zegel. Enkel zichtbare zegels tellen wanneer een bijzondere kaart "**speelschulden**" omgedraaid wordt (zie bij speelschulden)

De goud- en macht-chips

De goud-chips hebben steeds een waarde van 1. Bij de macht-chips heb je steeds twee verschillende waarden. Wanneer in de verdere uitleg van deze spelregels over een macht-chip wordt gesproken betreft het hier steeds een macht-chip met waarde 1! Macht-chips met een verschillende waarde kunnen steeds met elkaar geruild worden.

Verloop van het spel.

Men speelt in wijzerzin. Wie aan beurt is voert 3 fasen na elkaar uit.

Fase 1 : De speler gaat na welke eigenschappen hij bezit en welke hij kan gebruiken

Fase 2 : De speler moet kaarten van de afneemstapel omdraaien en één daarvan in zijn machtssfeer leggen.

Fase 3 : De speler mag een goudactie uitvoeren. Vervolgens is de volgende speler aan beurt.

Fase 1 : De speler gaat zijn eigenschappen na!

Een speler bezit een eigenschap wanneer hij in fase 1 de meerderheid aan kaarten van een bepaalde eigenschap (kleur) in zijn machtssfeer liggen heeft. Heeft hij een meerderheid in verschillende eigenschappen dan kan hij meerdere

eigenschappen na elkaar in een willekeurige volgorde gebruiken.

Wie geen meerderheid in een eigenschap bezit gaat verder naar fase 2

Enkel hij die aan beurt is kan de eigenschap die hij bezit eenmaal gebruiken en dit enkel in fase 1.

Een uitzondering hierop is de eigenschap intrige (zie verder). Wie niet aan beurt is kan geen eigenschap aanspreken.

Aandacht : bekommt een speler in fase 1 door het gebruik van een eigenschap een bijkomende meerderheid dan kan hij deze in dezelfde fase nog gebruiken.

Meerderheid bij twee en drie spelers :

Een speler moet meer kaarten van een eigenschap (kleur) in zijn machtssfeer bezitten als elke afzonderlijke medespeler. Bezitten meerdere spelers de meeste kaarten dan heeft geen enkele speler een meerderheid.

Zie vb. pg. 5 Duitse spelregels

Meerderheid bij vier tot zes spelers :

Heeft een speler meer kaarten van een eigenschap (kleur) in zijn machtssfeer als elke afzonderlijke medespeler dan heeft hij als enige de meerderheid. Bezitten meerdere spelers de meeste kaarten dan hebben al deze spelers de meerderheid in deze eigenschap.

Aandacht : vermindert het spelers aantal van vier naar drie dan gelden de meerderheidsregels voor 2 - 3 spelers.

zie vb.. pg.5 Duitse spelregels

De vijf eigenschappen

- **Strijdkracht** (groen) : Wie de meerderheid in deze eigenschap bezit moet ofwel bij een medespeler twee macht-chips ofwel bij twee medespelers telkens één macht-chip wegnemen. Deze chips van de medespelers komen in de voorraad op tafel te liggen.
Aandacht : Moet een medespeler meer macht-chips afgeven dan wat hij effectief bezit dan moet hij onmiddellijk stoppen met spelen en ligt hij uit het spel. Zijn kaarten worden op de aflegstapel en zijn goud-chips in de voorraad op tafel gelegd. Daarom zal elke speler extra aandachtig besteden aan zijn voorraad macht-chips en er voor zorgen dat ze niet te gering wordt.
- **Macht** (rood) : Wie de meerderheid in deze eigenschap bezit neemt een macht-chip uit de voorraad.
- **Rijkdom** (geel) : Wie de meerderheid in deze eigenschap bezit neemt een goud-chip uit de voorraad.
- **Etiquette** (blauw) : Wie deze eigenschap bezit kan een van de volgende acties uitvoeren :
 - de speler ruilt een van de bovenste eigenschapskaarten uit zijn machtssfeer met een willekeurige eigenschapskaart uit de aflegstapel. Voor men beslist te ruilen mag men de aflegstapel niet inkijken.

de speler legt een van zijn bovenste eigenschapskaarten en een bovenste eigenschapskaart, van zijn keuze, uit de machtssfeer van een medespeler op de aflegstapel.

- **Intrige** (paars) : Deze eigenschap kan in fase 1 niet gebruikt worden. Enkel wanneer een speler de bijzondere kaart "Kardinaal Mazarin" van de afneemstapel omdraait, komt de eigenschap intrige tot uitwerking.

Fase 2 : kaarten omdraaien!

Wie aan beurt is moet één, twee of drie kaarten van de afneemstapel omdraaien. Hij moet echter voor het omdraaien luidop zeggen hoeveel kaarten hij wil omdraaien. Heeft de speler het aangegeven aantal kaarten omgedraaid dan moet hij hiervan één kaart kiezen en open in zijn machtssfeer aanleggen. De andere kaarten legt hij op de aflegstapel.

Hierbij kan het gebeuren dat er naast de eigenschapskaarten er tevens bijzondere kaarten en veilingskaarten worden omgedraaid. In dit geval blijft de speler kaarten omdraaien van de afneemstapel totdat hij het aangegeven aantal aan omgedraaide eigenschapskaarten heeft bereikt. Vooraleer hij nu een eigenschapskaart mag kiezen voor zijn machtssfeer moeten eerst de eigenschappen van de bijzondere kaarten of veilingskaarten worden uitgevoerd die dan op de aflegstapel komen te liggen. Zijn er meerdere van die kaarten omgedraaid dan worden ze in volgorde van omdraaien uitgevoerd. De eigenschappen van de bijzondere kaarten en de veilingskaarten worden verderop verklaard.

Fase 3 : goudactie uitvoeren?

Zolang een speler goud-chips bezit mag hij **één** van de volgende goudacties uitvoeren.

- voor het afgeven van één goud-chip mag hij ofwel bij een medespeler een macht-chip wegnemen en in de voorraad terugleggen ofwel een eigenschapskaart uit de eigen machtssfeer met een eigenschapskaart uit de machtssfeer van een medespeler ruilen.
- voor het afgeven van twee goud-chips mag hij ofwel een eigenschapskaart uit de machtssfeer van een medespeler nemen en op de aflegstapel leggen ofwel de bovenste kaart van de afneemstapel omdraaien en in zijn machtssfeer plaatsen. Draait hij een bijzondere kaart of een veilingskaart om dan wordt de eigenschap van deze kaart eerst uitgevoerd en vervolgens wordt er een andere kaart omgedraaid. Is dit opnieuw geen eigenschapskaart dan wordt het vorige opnieuw herhaald totdat er een eigenschapskaart in zijn machtssfeer gelegd kan worden.

Bijzondere kaart "Kardinaal Mazarin"

Wordt deze kaart van de afneemstapel omgedraaid, om het even door welke speler, dan heeft iedere speler die op dat moment de meerderheid in de eigenschap **"Intrige"** (paars) bezit twee mogelijkheden :

- hij draait de bovenste kaart van de afneemstapel en legt deze aan in zijn machtssfeer
- hij neemt twee willekeurige chips uit de voorraad in het midden van de tafel

Beslist men om de bovenste kaart van de afneemstapel te nemen dan kan het gebeuren dat er in plaats van een eigenschapskaart een volgende bijzondere kaart of een veilingskaart wordt omgedraaid. In dit geval wordt eerst de eigenschap van deze kaart uitgevoerd. Vervolgens neemt men een vervangkaart. Dit wordt zolang herhaald totdat er een eigenschapskaart voor zijn machtssfeer wordt omgedraaid. Aandacht : Hebben meerdere spelers op het zelfde ogenblik de meerderheid in de eigenschap intrige, wanneer de kaart "Kardinaal Mazarin" wordt omgedraaid, dan kunnen alle spelers deze eigenschap gebruiken. In dit geval komt de speler die deze kaart omgedraaid heeft eerst aan beurt gevolgd door de andere spelers in wijzerzin. Natuurlijk worden die spelers die deze eigenschap niet bezitten gewoon

overgeslagen.

Bijzondere kaart " Speelschulden"

Wordt deze kaart omgedraaid dan moet iedere speler het aantal van zijn zichtbare zegels op de eigenschapskaarten en de veilingskaarten in zijn machtssfeer optellen. Zegels die niet zichtbaar zijn worden niet meegeteld. Wie de meeste zegels bezit heeft geen speelschulden. Hebben meerdere spelers de meeste zegels bijvoorbeeld vier dan hebben al deze spelers geen speelschulden. Spelers met drie of minder zegels hebben allen speelschulden.

- wie speelschulden heeft moet ofwel een kaart uit zijn machtssfeer op de aflegstapel leggen of twee chips naar keuze in de voorraad in het midden van de tafel leggen.
- hebben meerdere spelers speelschulden dan begint het afgeven van kaart of chips bij die speler die de kaart speelschulden heeft omgedraaid en vervolgens verder in wijzerzin. Natuurlijk worden de spelers zonder speelschulden gewoon overgeslagen.

Aandacht : een speler die geen zichtbare zegels bezit heeft speelschulden.

Uitzondering : wanneer alle spelers geen zichtbare zegels bezitten heeft niemand speelschulden.

Bijzondere kaart "Lodewijk XIV"

Wordt deze kaart voor de eerste maal van de afneemstapel omgedraaid dan krijgen alle spelers die nog deelnemen aan het spel een goud-chip

- afneemstapel en aflegstapel worden samengevoegd en daarna opnieuw in ongeveer twee gelijke grote kaartenstapels verdeeld.
- in een van deze stapels wordt de kaart "Lodewijk XIV" geschud. Vervolgens worden beide stapels net zoals bij het begin van het spel beschreven samengevoegd.
- deze kaartenstapel is de afneemstapel voor de rest van het spel. De speler die aan beurt was mag zijn beurt nu verder zetten.

Einde van het spel.

Het eindigt onmiddellijk wanneer de kaart "Lodewijk XIV" voor de tweede maal omgedraaid wordt. Er mag geen actie meer uitgevoerd worden.

Aandacht : zijn er slechts twee spelers in het spel dan eindigt het spel onmiddellijk nadat de kaart "Lodewijk XIV" voor de eerste maal werd omgedraaid.

- iedere speler telt zijn zegepunten. De goud- en macht-chips (waarde 1) leveren 1 punt op. De macht-chips (waarde 2) en de blauwe kaarten, tevens de veilingskaart "Invloed", brengen elk 2 punten op. De speler met de meeste zegepunten heeft gewonnen.
- hebben meerdere spelers evenveel punten dan heeft hij die de meeste paarse kaarten bezit een hogere ranking.
- het spel eindigt vroegtijdig in het zeldzame geval dat alle spelers met uitzondering van een iemand uit het spel liggen. Deze ene speler heeft het spel gewonnen.

De veilingskaarten.

Wanneer een veilingskaart van de aflegstapel wordt omgedraaid, om het even in welke fase van het spel, moet deze kaart geveild worden. Men veilt in wijzerzin en men begint met de speler die de veilingskaart heeft omgedraaid. Zijn aanvangsbod kan willekeurig hoog zijn. Hij moet niet met "1" beginnen. Elk volgend bod moet hoger zijn indien men past stopt men met deze veiling. Gedurende de veiling zeggen de spelers hun bod. Ze moeten nog niet betalen. Wanneer alle spelers met uitzondering van een iemand gepast hebben dan bekomt deze de veilingskaart en betaalt hij zijn laatste bod. Men betaalt met kaarten uit zijn machtssfeer en/of met chips. Een chip telt voor 1 veilingspunt, een kaart uit de machtssfeer 2 punten en een kaart uit de machtssfeer die een gelijke kleur bezit als de veilingskaart telt als 3 punten. Wordt een grijze veilingskaart geveild dan is geen enkele kaart drie punten waard.

Voorbeeld van een veiling:

Achim heeft de blauwe veilingskaart "Invloed" omgedraaid. Hij moet de veiling beginnen en past onmiddellijk. Beate zegt "drie". Christian zegt "vier". Dominique zegt "zeven". Beate past. Christian zegt "acht" . Dominique past eveneens. Christian heeft de veiling met acht veilingspunten gewonnen. Hij betaalt met een blauwe kaart (3 punten) een rode kaart (2 punten) een goud-chip (1 punt) en een macht-chip met waarde 2 (2 punten) Christian legt beide kaarten op de aflegstapel en de beide chips in de voorraad in het midden van de tafel.

Wordt er voor een veilingskaart geen enkel bod gedaan dan komt deze kaart op de aflegstapel. Een geveilde veilingskaart wordt in de machtssfeer gelegd. Het is aan te raden om een gekleurde veilingskaart naast de gelijk gekleurde kolom te leggen. **Een veilingskaart kan door geen enkele speler worden verwijderd.** De speler kan echter wel zijn veilingskaart als betaling in een latere veiling gebruiken of zijn speelschulden hiermee betalen.



Opmerkingen bij de veilingskaarten.

Einfluss (Invloed) :

Speelbaar in fase 2

Neem na het omdraaien twee kaarten van een gelijk kleur of een kaart in een ander kleur.

De zegel beschermt je tegen de bijzondere kaart "speelschulden"

Draait de bezitter van deze kaart drie eigenschapskaarten van een zelfde kleur om, dan kan hij beslissen om twee of een daarvan in zijn machtssfeer te leggen maar alle drie de kaarten mag hij niet leggen. Draait hij twee kaarten van een zelfde kleur dan mag hij beiden nemen.

Orden (Ridderorde):

Speelbaar in fase 2

Draai na elkaar tot vier kaarten om. Het vooraf aangeven voor het omdraaien vervalt.

De zegel beschermt je tegen de bijzondere kaart "speelschulden"

De bezitter van deze kaart moet niet meer luidop zeggen hoeveel kaarten hij wil omdraaien. In plaats daarvan mag hij tot vier (in plaats van drie) kaarten omdraaien.

Verschwörung (Samenzwering) :

Slechts eenmaal gedurende de beurt mogelijk.

Geef een kaart af en leg deze op de aflegstapel. Neem in de plaats daarvan ofwel drie macht-chips ofwel een goud-chip.

De bezitter van deze kaart mag zijn eigenschap in elke fase uitvoeren maar wel slechts eenmaal in zijn beurt

Diplomatie :

Geef een macht-chip minder af wanneer een medespeler zijn strijdkracht gebruikt tegen jou.

Deze kaart beschermt je echter niet tegen de veilingskaart "'heerschappij" of een goudactie.

De bezitter van deze kaart geeft slechts één macht-chip af indien hij er twee zou moeten afgeven. Hij geeft geen enkele af indien hij slechts een moet afgeven. Dit geldt niet voor de veilingskaart " heerschappij" of bij een goudactie.

Autorität (gezag) :

Speelbaar in fase 1.

Neem een macht-chip uit de voorraad.

De zegel beschermt je tegen de bijzondere kaart " speelschulden".

De bezitter van deze kaart kiest twee macht-chips wanneer hij tevens de meerderheid in de strijdkracht bezit.

Herrschaft (heerschappij) :

Speelbaar in fase 1

Een medespeler moet een macht-chip in de voorraad terugleggen.

Dit kan door de veilingskaart " diplomatie" niet verhinderd worden.

De bezitter van deze kaart neemt ofwel drie in plaats van twee macht-chips bij een medespeler weg of van een speler twee en een andere een chip of drie spelers elk een chip, wanneer hij tevens de meerderheid in macht bezit.

Pension (pensioen):

Speelbaar in fase 1.

Neem een goud-chip uit de voorraad.

De bezitter van deze kaart krijgt twee goud-chips wanneer hij tevens de meerderheid in rijkdom bezit. Deze kaart is tweemaal aanwezig in het spel. Beide kaarten mogen in het bezit zijn van een speler. Dan kan hij tot drie goud-chips bekomen.

