

The foreign King

Inleiding

In weerschijn van de economische en politieke belangen van de toenmalige burgerij werd in 1830 een verlichte monarchie gevestigd in het jonge België, waarmee het onafhankelijk werd van het Verenigd Koninkrijk der Nederlanden.

Het parlement van het nieuwe, broze Koninkrijk kroonde de Duitse prins Leopold van Saksen-Coburg-Saafeld tot Koning. De eerste Belgische vorst, Leopold I, besteedde aldus de troon in 1831. De nieuwe, uitheemse Koning kreeg af te rekenen met vele problemen, die voortkwamen uit de industrialisering van een hoofdzakelijk ruraal land, dat politiek en religieus zeer verdeeld was. De spelers vertegenwoordigen de leden van de invloedrijke Belgische burgerij. Met de bouw van metaal- en textielfabrieken industrialiseren ze de pas gevormde provincies en verstevigen ze hun economische positie. Met hun invloed in het nationale parlement proberen ze hun politieke macht en sociale status te verhogen om hun eigen stromannen namens de hoogste autoriteit, Koning Leopold I, in de provincies te plaatsen met oog op eigen gewin.

De speler met de meeste zegepunten aan het einde van het spel is de winnaar.

Spelmateriaal



1 spelbord + 12 speloverzichten



4 speelfiguren (1 houten pion in elke spelerskleur)
+ 1 witte Koningsfiguur



64 burgerfiches (16 houten schijfjes in elke spelerskleur)
+ 1 wit Koningsfiche



9 Koninklijke onderscheidingen (medaillefiches)



5 textielfabrieken/5 metaalfabrieken (witte/grijze houten speelstukken)



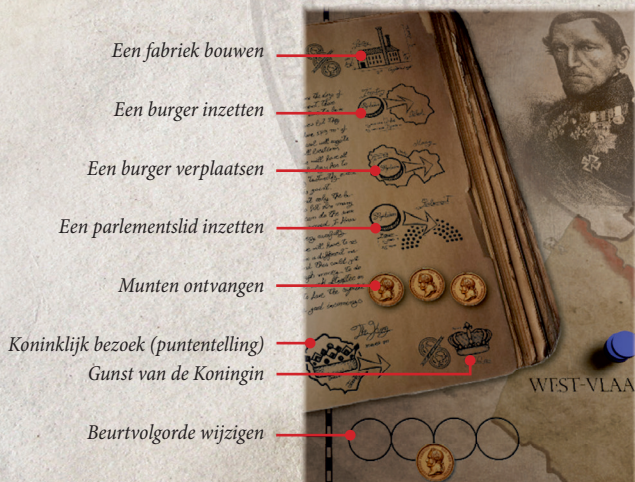
21 munten: 5x goud (5 Frank), 16x zilver (1 Frank)

Het spel klaarzetten

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel.
2. Zet de Koning (pion) op het portret op het spelbord en leg het Koningsfiche (schijfje) op veld '30' van het scorespoor dat rondom het spelbord loopt.
3. Elke speler kiest een kleur en ontvangt de bijhorende speelfiguur (pion) en burgers (schijfjes). Dan legt elke speler één van zijn burgers op het startveld van het scorespoor. In een spel met 3 of 4 spelers leggen allen ook één burger in willekeurige volgorde op het spoor voor de beurtvolgorde (links onderaan op het spelbord).
4. Elke speler legt zijn overige burgers als persoonlijke voorraad voor zich neer.
5. De eerste speler in de beurtvolgorde ontvangt 5 Frank, de tweede 6 Frank, de derde 7 Frank en de vierde 8 Frank. Leg de overige munten als algemene voorraad binnen handbereik.
6. Leg de 9 Koninklijke onderscheidingen binnen handbereik naast het spelbord.
7. Leg de 5 textiel- resp. metaalfabrieken eveneens binnen handbereik naast het spelbord.

Verloop van het spel

Het spel verloopt over meerdere spelrondes. In elke spelronde voert elke speler een spelbeurt uit waarin hij als actieve speler één van de beschikbare acties uit de actielijst op het spelbord (zie afbeelding) kiest door zijn speelfiguur op de betreffende actie te plaatsen.





Voorbeeld:

De rode speler is aan de beurt en moet een beschikbare actie kiezen. Op dit ogenblik zijn dat: een burger verplaatsen, punten tellen bij een Koninklijk bezoek, de gunst van de Koningin uitvoeren of de beurtvolgorde wijzigen. De gunst van Koningin laat een speler toe om tegen betaling van 2 Frank een willekeurige reeds bezette actie uit te voeren, zoals in dit geval het bouwen van een fabriek, het inzetten van een burger of een parlementslied of munten ontvangen.

Nadat de actieve speler zijn beurt beëindigd heeft, kijkt hij na of aan de voorwaarden voor het einde van het spel (zie verder) voldaan is. Is dit niet het geval, is het nu aan de volgende speler in de beurtvolgorde om zijn beurt uit te voeren.

Aan het einde van een ronde wordt de actielijst niet opgeruimd of bijgewerkt. De speelfiguren blijven op de gekozen acties staan en de volgende ronde begint met deze opstelling.

Over de acties

Bij het kiezen van een actie gelden steeds de volgende regels en beperkingen:

- Een speler kan niet passen of dezelfde actie als in de vorige ronde kiezen.
- Een speler kan geen actie kiezen waarop al een andere speelfiguur staat (zie verder voor uitzonderingen).
- De speler moet de gekozen actie ook daadwerkelijk uitvoeren en mag geen actie kiezen die hij niet (volledig) kan uitvoeren.

Voor zover niet beperkt door bovenstaande regels, heeft een speler in principe keuze uit de volgende acties:

Een fabriek bouwen

De speler betaalt 3 Frank aan de bank (de algemene voorraad), neemt vervolgens 1 fabriek (textiel- of metaalfabriek) uit de voorraad en plaatst deze rechtop in de provincie van zijn keuze. Deze actie kan maar gekozen



worden zolang er zich nog een fabriek in de voorraad bevindt. Van zodra een provincie ten minste één fabriek bevat, is deze geïndustrialiseerd. Er staat geen limiet op het aantal of soorten fabrieken in eenzelfde provincie. Fabrieken die rechtop staan, gelden als 'actief'.

Telkens wanneer een speler de eerste fabriek in een provincie bouwt, ontvangt hij hiervoor een Koninklijke onderscheiding (medaille) uit de voorraad. Een speler kan de gewonnen medaille op elk moment tijdens deze of een latere beurt omkeren om 3 Frank van de bank te ontvangen. Hij kan het aldus ontvangen krediet ook op elk moment tijdens deze of een latere beurt terugbetalen. Daarbij moet hij dan wel 1 extra Frank als interest betalen (in totaal dus 4 Frank).

Een burger inzetten

De speler legt één burger uit zijn persoonlijke voorraad in een provincie van zijn keuze. Hij kan hier nu ook bijkomende burgers inzetten mits hij voor elke bijkomende burger 1 Frank betaalt. *Wie bv. 3 burgers wil inzetten, moet 2 Frank betalen.*



Een burger verplaatsen

De speler verplaatst één van zijn burgers van een provincie naar een aangrenzende provincie of van het spelbord weer naar zijn persoonlijke voorraad. Tegen betaling van telkens 1 Frank kan hij vanuit diezelfde provincie bijkomende burgers verplaatsen of een reeds verplaatste burger nog een provincie verder verplaatsen.

Alle verplaatste burgers moeten daarbij wel uit eenzelfde oorsprongsprovincie komen, maar kunnen dus een verschillende bestemming hebben.



Een parlamentslid inzetten

De speler legt één burgerfiche uit zijn persoonlijke voorraad of vanuit een provincie in het parlement.

Wanneer een speler met de actie 'Koninklijk bezoek' een puntentelling uitlokt, kan de speler die in het parlement de meerderheid bezit vóór aanvang van de puntentelling zijn parlamentsleden kosteloos naar de getelde provincie verplaatsen. Als hij daartoe beslist moet hij wel AL zijn parlamentsleden daar naartoe verplaatsen.

Wanneer de speler met de meerderheid in het parlement er voor kiest zijn parlamentsleden niet te verplaatsen, kan de speler met de op één na meeste parlamentsleden dit doen. Kiest ook deze speler er voor om dit niet te doen, mag de speler met de op twee na meeste parlamentsleden deze verplaatsen. Verzaakt ook hij hieraan, mag de vierde speler zijn parlamentsleden naar de provincie in kwestie verhuizen. Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers, wordt deze opgelost in functie van de huidige beurtvolgorde van de spelers (v.l.n.r.). In een spel met 2 spelers komt de verplaatsing van parlamentsleden bij een gelijke stand voor beide spelers te vervallen.





Voorbeeld: De groene speler verplaatst de Koning naar de provincie Luik. De rode speler bezit op dat ogenblik de meerderheid in het parlement en mag daarom al zijn parlamentsleden naar Luik verplaatsen. Hij verzaakt hier echter aan. De blauwe speler heeft de op één na meeste parlamentsleden in het halfroond en mag hij deze verplaatsing uitvoeren en kiest er voor om dat ook te doen. Hij verplaatst zijn fiches van het parlement naar Luik en behaalt daardoor ook de meerderheid voor de puntentelling in de provincie. Hij ontvangt 3 zegepunten omdat er in Luik ook een textielfabriek staat.

Koninklijk bezoek (puntentelling)

De speler verplaatst de Koning van zijn huidige positie naar een aangrenzende provincie. Hij kan de Koning nog een provincie verder verplaatsen tegen betaling van 1 Frank per extra provincie. De Koning kan tijdens deze actie in elk geval niet terugkeren naar de provincie waar hij aanvankelijk stond.



Bij elke verplaatsing van de Koning wordt het Koningsfiche op het scorespoor zoveel velden naar beneden verplaatst (van 30 naar 0) als de Koning nieuwe provincies betreden heeft +1. Let op: Wanneer de Koning nog op zijn portret staat, kan de actieve speler de Koningsfiguur in een willekeurige provincie plaatsen. In dit geval wordt het Koningsfiche slechts één veld naar beneden verplaatst.

Wanneer er ten minste één burger aanwezig is in de provincie waar de Koning uiteindelijk naartoe verplaatst werd, volgt voor deze provincie een puntentelling. Het maakt daarbij niet uit van wie die burgers zijn. De speler met de meerderheid aan burgers in de getelde provincie, ontvangt zegepunten (ZP):

- 6 ZP voor elke actieve metaalfabriek + 3 ZP voor elke actieve textielfabriek.
- Vervolgens worden de getelde, actieve fabrieken plat op hun zij gelegd. Ze zijn voor de rest van het spel 'inactief'.
- 1 ZP voor elke 3 eigen burgers wanneer de getelde provincie geen actieve fabriek bezit.
- Er wordt steeds naar beneden afgerond, 5 burgers leveren bv. slechts 1 ZP op.

In geval van een gelijke stand, ontvangt geen van de spelers punten. De actieve speler maakt in dat geval wel één van actieve fabrieken in de provincie inactief (door deze plat op de zij te leggen).



Voorbeelden:

Puntentelling in Luik: blauw is als enige speler met 4 burgers. Er bevindt zich tevens een textielfabriek. Blauw ontvangt hiervoor 3 ZP. Vervolgens wordt de fabriek inactief.

Puntentelling in Namen: Groen is aanwezig met 3 burgers, rood met 2. Groen heeft de meerderheid. Er staan tevens een metaal- en een textielfabriek. Groen ontvangt hiervoor $6+3=9$ ZP. Beide fabrieken worden daarna inactief.

Puntentelling in Luxemburg: Met 6 burgers bezit rood de meerderheid in Luxemburg. De speler ontvangt 2 ZP, omdat de provincie niet geïndustrialiseerd is (1 ZP per 3 burgers).

Gunst van de Koningin (4 spelers)

Deze actie kan enkel gekozen worden in een spel met 4 spelers. De speler betaalt 2 Frank en kan een willekeurige actie uitvoeren, zelfs als die al door een andere speler gekozen werd.

Als de actieve speler langs deze weg de actie 'Beurtvolgorde wijzigen' kiest, terwijl daar al een andere speler stond, verplaatst die speler aan het einde van de ronde als eerste zijn fiche op het spoor voor de beurtvolgorde. Pas daarna doet de speler die de actie via de Koningin koos, hetzelfde. Tot dan blijft de pion van de speler op de actie van de Koningin staan, zodat deze in de lopende ronde niet nogmaals gekozen kan worden.



Munten ontvangen

De speler ontvangt 3 munten van de bank + 1 munt voor elke textielfabriek (actief of inactief) waarover hij de controle bezit. Een speler bezit de controle over een fabriek wanneer hij in de betreffende provincie de meerderheid aan burgers bezit.



Beurtvolgorde wijzigen (3-4 spelers)

Deze actie kan enkel gekozen worden in een spel met 3 of 4 spelers. De speler zet zijn speelfiguur op zijn eigen fiche op het spoor van de beurtvolgorde en ontvangt 1 Frank uit de bank. Aan het einde van de ronde kan deze speler de positie van zijn fiche op het spoor willekeurig bepalen, waarbij de fiches van de andere spelers naar rechts verschoven worden. De nieuwe ronde begint aldus met deze nieuwe beurtvolgorde.



Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra het witte Koningsfiche op het scorespoor het fiche van de speler met de op één na meeste zegepunten ontmoet of gekruist heeft óf van zodra alle (10) fabrieken in het spel gebouwd werden en inactief geworden zijn.

De actieve speler mag zijn beurt nog afmaken en kan ook eventuele opgenomen kredieten terugbetalen. Daarna voeren de spelers onmiddellijk de eindtelling uit:

- -6 ZP voor elk opgenomen, niet terugbetaald krediet
- +9 ZP* voor de speler die de meeste provincies controleert. Bij het tellen van de provincies telt elke fabriek (actief of niet) in de geïndustrialiseerde provincies als een extra provincie.
- +9 ZP* voor de speler met de meeste Koninklijke onderscheidingen (open of omgekeerd)
- +3 ZP* voor de speler die de meerderheid in het parlement bezit
- +3 ZP* voor de speler die de meeste Franken bezit

(*) Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers worden de ZP onder de spelers verdeeld en zo nodig naar beneden afgerond.

De speler met de meeste zegepunten **wint het spel**. Bij een gelijke stand voor de eerste plaats, wint die speler die de meeste Koninklijke onderscheidingen bezit. Is er daarna nog steeds een gelijke stand, delen de betrokken spelers de zege.

Tweepersoonsspel: virtuele speler

Wanneer een speler in een tweepersoonsspel ZP ontvangt, moet de tegenstander burgerfiches van een niet gebruikte kleur inzetten of verplaatsen. Op deze manier neemt als het ware een derde (virtuele) speler deel aan het spel.

Dit gebeurt dus telkens wanneer één van beide spelers ZP ontvangt. Wanneer alle burgers van de virtuele speler werden ingezet, kunnen deze enkel nog verplaatst worden.

De speler, die uit naam van de virtuele speler handelt, moet zoveel burgers op het bord zetten en/of verplaatsen als de andere speler ZP ontvangen heeft -1. D.w.z. dat deze stap wordt overgeslagen telkens wanneer een speler slechts 1 ZP ontvangt ($1-1=0$). De burgers van de virtuele speler kunnen naar willekeur ingezet worden, dus ook in verschillende provincies, en kunnen ook meermaals verplaatst worden, waarbij elke stap geteld wordt.

Voorbeeld: De blauwe speler krijgt 3 ZP. Daarom zet zijn tegenspeler zwart 2 groene (bij wijze van voorbeeld) burgers op het spelbord of beweegt 1 groene burger twee maal, of hij zet 1 nieuwe groene burger op het spelbord en verplaatst 1 groene burger naar een aangrenzende provincie.

Tijdens het spel wordt de virtuele speler als een normale speler behandeld, met dit verschil dat hij geen acties kan uitvoeren. Aan het einde van het spel, ontvangt ook de virtuele speler ZP:

- +9 ZP x 2 indien hij de meeste provincies controleert (bij een gelijke stand ontvangt de virtuele speler zijn deel van de punten eveneens tweemaal)

- +1 ZP voor elke provincie waarin de virtuele speler de meerderheid bezit
- +3 ZP voor elke geïndustrialiseerde provincie waarin de virtuele speler de meerderheid bezit

Wanneer het spel eindigt door het inactief worden van de laatste fabriek en daarbij ZP uitgereikt worden, zet/verplaatst de tegenspeler ook nog de burgers van de virtuele speler alvorens het spel eindigt.

Varianten

- **Langere speelduur:** plaats de Koning bij het begin van het spel op veld 40 van het scorespoor.
- **Optionele regel bij 3 spelers:** gebruik de actie 'Gunst van de Koningin' in plaats van 'Beurtvolgorde wijzigen'. (De beurtvolgorde wijzigen kan dan nog steeds, maar enkel via de 'Gunst van de Koningin' die dan ook andere opties biedt.)
- In het basisspel worden **fabrieken rechttop** (actief) op het spelbord gezet wanneer ze gebouwd worden en plat op hun zij (inactief) gelegd na een puntentelling. Als de spelers de fabrieken aan het einde van het spel liever rechttop zien staan, kunnen ze afspreken om dit andersom te doen.

Colofon

Spelontwerp: Javier Garcia

Ontwikkeling: Michele Quondam

Illustraties: Marina Fischetti, Miguel Coimbra

Nederlandse vertaling: Sven De Backer

Bijzondere dank aan Federico Sonzogni, Michele Morosini, Chiara Spagnoletto, Francesco Valenzi, David Cox, alle testspelers die ons geholpen hebben om het spel te verbeteren en alle supporters van de campagnes op Giochistarter.it, Spieleschmiede en Kickstarter.