

The foreign King

Introduction

Poussée par les intérêts économiques et politiques de la bourgeoisie, une monarchie libérale fut mise en place en 1830 en Belgique permettant l'obtention de son indépendance du Royaume-Uni des Pays-Bas.

Le Congrès de ce nouveau Royaume encore précaire fit appel au prince allemand Léopold de Saxe-Cobourg-Saalfeld pour siéger sur le trône : Le premier roi belge, Léopold 1er, pris le pouvoir en 1831. Ce nouveau roi étranger doit résoudre plusieurs problèmes, en commençant par l'industrialisation d'un pays rural divisé par différents groupes politiques et religieux.

Les joueurs personnifient une bourgeoisie belge influente qui industrialise les provinces belges, bâtit des usines métallurgiques et textiles afin d'accroître son pouvoir économique, vote au Congrès National à la recherche d'une plus grande influence politique, étend son statut social et fait en sorte que la plus haute autorité, le Roi Léopold 1er de Belgique, visite les provinces sous son contrôle au bénéfice de ses propres intérêts.

Le joueur ayant le plus grand nombre de points de victoire (PV) à la fin de la partie sera le gagnant.

Contenu



1 plateau de jeu et 12 aides de jeu



4 pions joueurs, 1 de chaque couleur + 1 pion Roi, blanc



64 disques citoyens (10 mm), 16 de chaque couleur
+ 1 disque marqueur de PV du Roi (10 mm), blanc



9 tuiles Médaille Royale



5 jetons Usine textile, blanc + 5 jetons Usine métallurgique, gris



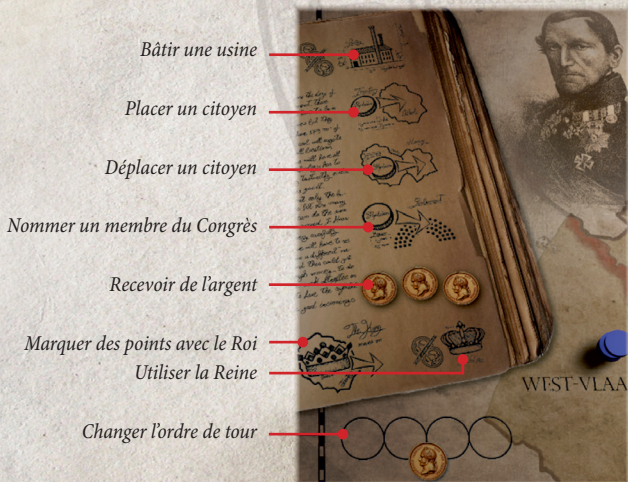
21 pièces de monnaie : 4 or (5 francs) et 17 argent (1 franc)

Mise en place

1. Installer le **plateau de jeu** au centre de la table.
2. Placer le **pion Roi** sur le plateau de jeu sur le portrait du Roi et le **marqueur de PV** du Roi sur la case 30 de la piste de PV.
3. Chaque joueur choisit une **couleur** et reçoit le **pion joueur** et les **disques citoyens** de cette couleur. Chaque joueur place un citoyen au début de la piste de PV et, dans une partie à 3 ou 4 joueurs, un citoyen sur la piste d'ordre de tour dans un ordre aléatoire.
4. Chaque joueur conserve ses citoyens restants en face de lui, ce qui constitue sa réserve personnelle.
5. Le premier joueur dans l'ordre de tour reçoit 5 francs, le deuxième 6 francs, le troisième 7 francs et le quatrième 8 francs. Placer les francs restants près du plateau pour former la banque.
6. Placer les neuf **Médailles Royales** près du plateau.
7. Placer les cinq usines **métallurgiques** et les cinq usines **textiles** près du plateau.

La partie

La partie est jouée en tours. Chaque tour, le joueur actif doit choisir l'une des actions disponibles parmi la liste des actions présentes sur le plateau (voir l'image plus bas) en plaçant son pion sur celle-ci.





Exemple :

C'est au tour de Rouge et il doit choisir une action parmi Déplacer un citoyen, Marquer des points avec le Roi, Utiliser la Reine ou Changer l'ordre de tour. L'action Utiliser la Reine permet au joueur de réaliser n'importe quelle action en payant 2 francs, incluant aussi les actions non disponibles telles que Bâtir une usine, Nommer un membre du Congrès, Recevoir de l'argent ou Placer un citoyen.

Après avoir réalisé son action, le joueur vérifie si une des conditions de fin de partie est remplie. Sinon, c'est au tour du prochain joueur de jouer.

À la fin de la manche, les pions joueurs **ne sont pas enlevés de la piste d'actions**, ils demeurent au même endroit pour le début de la prochaine manche.

Actions

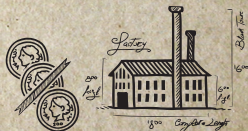
En prenant en considération ces restrictions ...

- Un joueur ne peut pas passer ou choisir la même action qu'il a choisie au tour précédent.
- Le joueur ne peut pas choisir une action où il y a déjà un pion joueur (sauf avec l'action Utiliser la Reine, voir plus bas).
- Le joueur ne peut pas choisir une action qu'il ne peut pas réaliser.
- Le joueur doit réaliser l'action choisie.

... un joueur peut choisir parmi les actions suivantes :

Bâtir une usine

Le joueur paie 3 francs à la banque, prend une tuile usine (métallurgique ou textile) et la pose dans la province de son choix. Si aucune tuile usine n'est disponible dans la réserve, cette action ne peut pas être réalisée. Lorsqu'une province contient au moins une usine, elle est considérée *industrialisée*.



Quand un joueur bâtit la première usine d'une province, il reçoit une tuile Médaille Royale de la réserve. Une Médaille Royale peut être retournée face cachée à tout moment durant le tour du joueur pour contracter un prêt de 3 francs de la banque.

Le joueur peut rembourser son prêt à n'importe quel moment durant son tour, mais doit payer 1 franc d'intérêt (pour un total de 4 francs).

Placer un citoyen

Le joueur prend un disque citoyen de sa réserve personnelle et le pose dans une des provinces du Royaume. Le joueur peut placer des citoyens supplémentaires dans cette même province en payant 1 franc par citoyen supplémentaire. *Par exemple, si un joueur veut placer 3 citoyens, il doit payer 2 francs.*



Déplacer un citoyen

Le joueur déplace un de ses citoyens d'une province du Royaume vers une province adjacente ou vers sa réserve personnelle. Pour chaque franc payé, le joueur peut soit bouger un citoyen supplémentaire, soit déplacer un citoyen une province plus loin.

Tous les citoyens doivent se déplacer à partir de la même province, mais peuvent aboutir à des destinations différentes.



Nommer un membre du Congrès

Le joueur déplace un citoyen, de sa réserve personnelle ou d'une province, vers le Congrès National.

Si un joueur réalise l'action Marquer des points avec le Roi, avant de marquer les points de la province, le joueur ayant la majorité au Congrès National peut déplacer gratuitement ses membres du Congrès du Congrès National vers la province où seront marqués les points. S'il choisit de le faire, il doit déplacer TOUS ses membres du Congrès. Si le joueur ayant la majorité au Congrès décide de ne pas déplacer ses membres du Congrès, le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de membres du Congrès peut le faire. Si le deuxième ne désire pas le faire, le troisième peut le faire et si le troisième ne veut pas le faire, le quatrième peut le faire. Si plusieurs joueurs sont à égalité, utiliser l'ordre de tour pour déterminer le classement.



Dans une partie à deux joueurs, en cas d'égalité, aucun joueur ne peut déplacer de membres du Congrès.



Exemple :

Vert déplace le Roi dans la province de Liège. Rouge a la majorité au Congrès, il a donc la possibilité de déplacer ses membres du Congrès vers la province où seront marqués les points, mais il préfère ne pas le faire. Étant donné que Rouge n'a pas déplacé ses membres du Congrès, Bleu, qui possède le deuxième plus grand nombre de membres du Congrès, peut le faire. Il décide donc de déplacer ses deux membres du Congrès vers Liège et obtient la majorité dans la province, marquant 3 points étant donné la présence d'une usine textile.

Marquer des points avec le Roi

Le joueur déplace le pion Roi vers une province adjacente. Le joueur peut déplacer le Roi plus loin en payant 1 franc pour la première province supplémentaire traversée, un autre franc pour la deuxième et ainsi de suite. Le Roi ne peut revenir sur ses pas dans une province déjà visitée durant le même mouvement.

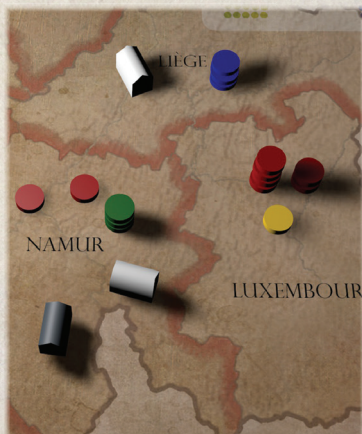


Chaque fois que le Roi bouge, le marqueur de PV du Roi est déplacé sur la piste de PV du même nombre de cases plus un, de 30 à 0. Note : Lorsque le Roi est positionné sur son portrait, le joueur qui choisit cette action peut déplacer le Roi dans n'importe quelle province. Dans ce cas, ne déplacer le marqueur de VP du Roi que d'une case.

Lorsque le mouvement du Roi se termine, si la province de destination contient au moins un citoyen (de n'importe quelle couleur), **des points sont marqués pour cette province**. Le joueur qui a la majorité en nombre de citoyens reçoit :

- 6 PV pour chaque usine métallurgique active. L'usine est par la suite placée sur le côté et devient inactive.
- 3 PV pour chaque usine textile active. L'usine est par la suite placée sur le côté et devient inactive.
- 1 PV pour chaque trois citoyens s'il n'y a pas d'usine active dans cette province.

Si personne n'a la majorité, le joueur qui a déplacé le Roi peut choisir de rendre inactive une industrie de cette province.



Exemple :

Décompte des points à Liège : Bleu est le seul joueur présent à Liège avec quatre citoyens. Il y a une usine textile donc Bleu reçoit 3 PV. Usine est par la suite mise inactive.

Décompte des points à Namur : Vert a trois citoyens et Rouge deux. Vert a la majorité. Il y a une usine métallurgique et une usine textile Vert remporte donc 9 PV (6+3). Les deux usines métallurgique et textile sont alors mises inactives.

Décompte de points au Luxembourg : Rouge a la majorité au Luxembourg avec six citoyens, il obtient donc 2 PV étant donné que la province n'est pas industrialisée (1 PV par trois citoyens).

Utiliser la Reine (quatre joueurs)

Cette action est seulement disponible dans les parties à 4 joueurs. Le joueur paie 2 francs et peut choisir n'importe quelle action. Si le joueur choisit l'action "Changer l'ordre de tour" alors qu'un autre joueur a déjà choisit cette action, à la fin de la manche, le joueur qui a placé son pion sur cette dernière action déplace son pion sur la piste d'ordre de tour puis, c'est le tour du joueur qui a choisit l'action Utiliser la Reine de faire la même chose.



Recevoir de l'argent

Le joueur reçoit 3 francs de la banque plus 1 franc pour chaque usine textile qu'il contrôle, même si elle est inactive (voir plus bas). Un joueur contrôle une usine lorsqu'elle est située dans une province où le joueur possède une majorité de citoyens.



Changer l'ordre de tour (3-4 joueurs)

Cette action est seulement disponible dans les parties à trois ou quatre joueurs. Le joueur place son pion joueur sur son jeton d'ordre de tour et reçoit 1 franc. À la fin de la manche, le joueur peut changer la position de son jeton d'ordre de tour et le placer à l'endroit de son choix, décalant les jetons des autres joueurs vers la droite, faisant en sorte que la manche suivante démarera avec un nouvel ordre de tour.



Fin de la partie

La partie se termine lorsque le marqueur de PV du Roi rencontre le marqueur de PV du joueur qui possède le deuxième plus haut total de points ou lorsque toutes les usines disponibles au cours de la partie ont été mises en position inactive. Le joueur actif termine son tour et peut rembourser les prêts qu'il possède.

À la fin de la partie, les joueurs marquent les points :

- Moins 6 PV pour chaque prêt non remboursé.
- 9 PV* pour le joueur qui contrôle le plus grand nombre de provinces. Pour calculer le total, les provinces industrialisées comptent pour un de plus pour chaque usine présente (inactive ou pas).
- 9 PV* pour le joueur avec le plus grand nombre de Médailles Royales (peu importe qu'elles soient faces visibles ou non).
- 3 PV* pour le joueur ayant la majorité au Congrès National.
- 3 PV* pour le joueur ayant le plus d'argent.

* En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, les PV sont divisés parmi les joueurs à égalité, arrondis vers le bas.

Le joueur ayant le plus grand nombre de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus grand nombre de Médailles Royales gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

Partie à deux joueurs : joueur virtuel

Durant une partie à deux joueurs, lorsqu'un joueur gagne des PV, le joueur adverse place ou déplace des citoyens sur le plateau de jeu d'une couleur non utilisée. Ainsi, un troisième joueur (virtuel) se joint à la partie.

Chaque fois que des PV sont marqués, le joueur qui n'a pas marqué de point répète cette procédure.

Lorsque tous les citoyens du troisième joueur ont été placés sur le plateau, les joueurs ne peuvent que les déplacer.

Le joueur qui joue le rôle du joueur virtuel doit ajouter un citoyen sur le plateau ou déplacer un citoyen déjà sur le plateau d'un mouvement de province pour chaque PV marqué par son adversaire moins 1. Si un 1 PV est marqué, cette action n'est pas réalisée (1 PV-1=0). Le joueur peut placer les citoyens dans les provinces de son choix, incluant dans des provinces différentes, et déplacer le même citoyen sur plusieurs provinces.

Par exemple, si Bleu marque 3 PV, son adversaire, Noir, place deux citoyens verts ou déplace deux citoyens verts sur le plateau, ou encore place un nouveau citoyen vert et déplace un

citoyen vert d'une province vers une province adjacente.

Le joueur virtuel doit être considéré normalement durant la partie, mais ne réalise pas d'action. À la fin de la partie, le joueur virtuel marque des PV comme les autres joueurs, mais en plus :

- Il obtient 9 PV fois 2 s'il est le joueur qui contrôle le plus grand nombre de provinces (s'il y a égalité et que les PV sont divisés parmi plusieurs joueurs, les points qu'il obtient sont multipliés par deux).
- 1 PV pour chaque province où il a la majorité.
- 3 PV pour chaque province industrialisée où il a la majorité.

Si la partie se termine en rendant la dernière usine disponible inactive et que des points sont marqués, l'adversaire du joueur qui a marqué les points peut placer ou déplacer des citoyens du joueur virtuel avant la fin de la partie.

Credits

Auteur : Javier Garcia

Développement : Michele Quondam

Illustrations : Marina Fischetti et Miguel Coimbra

Traduction française : Claude Sirois

Révision de la traduction française : Vincent Jehl

Merci spécialement à Federico Sonzogni, Michele Morosini, Chiara Spagnoletto, Francesco Valenzi, à tous ceux qui ont testé et aidé à améliorer le jeu et à tous les participants de la campagne sur Giochistarter.it et Kickstarter.