

The foreign King

Introduzione

Spinto dagli interessi economici e politici della borghesia, un regime liberale monarchico fu istituito in Belgio nel 1830 ottenendo così l'indipendenza dai Paesi Bassi.

Il congresso del nuovo e fragile regno chiamò il principe tedesco Leopoldo di Saxe Coburg e Saafeld per occupare il trono: il primo re belga, Leopoldo I, entrò in carica nel 1831.

Il nuovo re straniero dovette risolvere molti problemi, a partire dall'industrializzazione di un paese rurale diviso in gruppi differenti tra loro per politica e religione.

I giocatori gestiscono influenti famiglie borghesi che industrializzano le province del Belgio, costruiscono fabbriche metallurgiche e tessili, per ottenere grande potere economico, votano nel Congresso Nazionale cercando di aumentare il proprio peso politico, espandono la popolazione e inviano nelle province sotto la loro influenza l'autorità più grande, Leopoldo I di Belgio, per visitarle, in modo da perseguire i loro interessi.

Il giocatore con più Punti Vittoria al termine della partita sarà il vincitore.

Contenuto



1 plancia di gioco e 12 schede riassuntive



4 pedine giocatori, 1 per colore + 1 pedina del Re bianca



64 cittadini (dischetti da 10 mm), 16 per colore
+ 1 indicatore PV del Re (dischetto da 10mm, bianco)



9 tessere Medaglia Reale



5 Fabbriche Tessili (bianche) e 5 Fabbriche metallurgiche (grige)



21 monete: 4 oro (5 Franchi), 17 argento (1 Franco)

Preparazione

1. Posizionate la plancia di gioco al centro del tavolo.
2. Posizionate la **pedina del re** sul suo ritratto sulla plancia e l'**indicatore di Punti Vittoria (PV) del Re** sul tracciato dei PV sul 30.
3. Ogni giocatore sceglie un colore e ne prende la **pedina del giocatore** e i **cittadini**. Posiziona un cittadino all'inizio del **tracciato dei PV** e, in una partita a 3-4 giocatori, un cittadino sul **tracciato dei turni**. L'ordine di gioco del primo turno viene stabilito casualmente.
4. Ogni giocatore tiene i propri cittadini rimanenti davanti a sé. Questa sarà la sua riserva personale.
5. Il primo giocatore nell'ordine di turno prende **5 Franchi**, il secondo **6 Franchi**, il terzo **7 Franchi**, il quarto **8 Franchi**. I rimanenti Franchi formeranno una riserva generale.
6. Posizionate le nove **Medaglie Reali** vicino alla plancia.

Il gioco

Il gioco è suddiviso in turni. Ogni turno, il giocatore attivo deve scegliere una delle azioni disponibili dalla tabella delle azioni sulla plancia (immagine in basso), posizionando la sua pedina su tale azione.

Costruisci una fabbrica

Piazza un cittadino

Muovi un cittadino

Congresso

Monete

Muovi il Re

Regina

Cambia il turno di gioco



WEST-VLAA



Esempio:

È il turno del giocatore Rosso che deve scegliere un'azione tra Muovi un cittadino, Muovi il re, l'azione della Regina o Cambia il turno di gioco.

L'azione della Regina permette ai giocatori di compiere qualsiasi altra azione al costo di 2 Franchi: in questo modo anche azioni occupate, come Costruisci una Fabbrica, Congresso, Monete, Piazza un cittadino, sono disponibili.

Dopo aver compiuto l'azione si controlla se le condizioni di fine partita sono avvenute altrimenti il turno passa al giocatore di sinistra.

Al termine del round, la tabella delle azioni non va svuotata: le pedine dei giocatori rimangono dove sono e il nuovo turno ha inizio.

Azioni

Restrizioni da osservare:

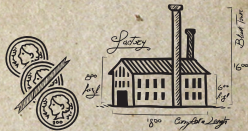
- Non si può passare né scegliere nuovamente l'azione su cui si è già.
- Non si può scegliere un'azione che abbia su di essa la pedina di un altro giocatore.
- Non si può scegliere un'azione che non si è in grado di svolgere.
- Si deve obbligatoriamente svolgere l'azione che si sceglie.

Le azioni a disposizione sono:

Costruisci una fabbrica

Il giocatore paga 3 franchi alla Banca, prende una fabbrica (metallurgica o tessile) e la posiziona in una provincia di sua scelta. Se non ci sono fabbriche disponibili nella riserva, questa azione non può essere scelta. Se una provincia contiene una o più fabbriche è industrializzata.

Quando un giocatore costruisce la prima fabbrica in una provincia ottiene una Medaglia Reale dalla riserva.



Una tessera Medaglia Reale può essere ruotata a faccia in giù in qualsiasi momento durante il turno di un giocatore per ottenere un prestito di 3 Franchi dalla banca.

Il giocatore può restituire il prestito in qualsiasi momento nel proprio turno, ma deve pagare 1 Franco in più come interesse (per un totale di 4 Franchi).

Piazza un cittadino

Il giocatore piazza in una provincia del regno un cittadino preso dalla sua riserva personale. Il giocatore può aggiungere ulteriori cittadini nella medesima provincia al costo di 1 Franco per cittadino. *Ad esempio per piazzare 3 cittadini si devono pagare 3 Franchi.*



Muovi un cittadino

Il giocatore muove un suo cittadino da una provincia del regno ad un'altra provincia adiacente oppure dalla provincia alla propria riserva personale. Per ogni Franco pagato, si può muovere un cittadino in più o muovere uno stesso cittadino di più province.

Tutti i cittadini devono muoversi dalla stessa provincia, ma possono raggiungere province differenti.

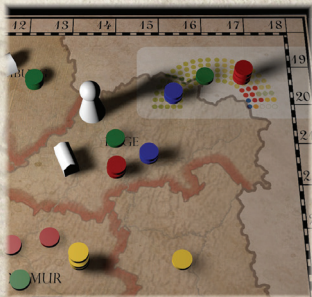


Congresso

Il giocatore posiziona un suo cittadino, preso dalla riserva o da una provincia, nel *Congresso Nazionale*. Se un giocatore svolge l'azione "Muovi il Re", prima di conteggiare i PV di una provincia, il giocatore con la maggioranza nel Congresso Nazionale può muovere i propri cittadini dal Congresso Nazionale alla provincia conteggiata come fosse un'azione gratuita. Se lo fa, deve muovere tutti i cittadini presenti nel Congresso Nazionale. Se il giocatore con la maggioranza non vuole muovere i propri cittadini, il secondo giocatore in ordine di maggioranza può muovere i propri cittadini nella provincia conteggiata. Se anche questi non muove può farlo il terzo e poi il quarto.

Se due o più giocatori sono in pareggio, si deve seguire l'ordine di turno corrente per determinare le precedenze. In una partita a 2 giocatori, in caso di pareggio i movimenti dal Congresso Nazionale non sono consentiti.





Esempio:

Il giocatore Verde muove il Re nella provincia di Liège. Prima del conteggio dei PV, il giocatore Rosso, che ha la maggioranza nel Congresso, ha la possibilità di muovere i propri cittadini nella provincia, ma preferisce non farlo. Il giocatore Blu, secondo in maggioranza al Congresso, visto che il Rosso non lo ha fatto, può spostare i propri cittadini. Decide di farlo: ottiene la maggioranza nella provincia e guadagna 3 PV per l'industria tessile là presente.

Muovi il Re

Il giocatore muove la pedina del Re in una provincia adiacente a quella in cui si trova. Il giocatore può muovere il Re ulteriormente pagando 1 Franco per la prima provincia extra, 1 altro Franco per la seconda e così via. Il re non può muovere 2 volte nella stessa provincia col medesimo movimento

Ogni volta che il Re si muove, si deve muovere l'indicatore del Re sul tracciato dei Punti Vittoria dello stesso numero di passi +1 dal 30 verso lo 0. Notare: quando il Re è sul suo ritratto, il giocatore che sceglie quest'azione può posizionare gratuitamente il re in qualsiasi provincia. In questo caso l'indicatore del Re sul tracciato dei PV si muove di un solo passo.



Terminato il movimento del Re, se la provincia di destinazione contiene almeno un cittadino (di qualsiasi colore) **la provincia viene conteggiata**. Il giocatore con la maggioranza di cittadini nella provincia guadagna:

- Per ogni Fabbrica Metallurgica attiva, 6 PV. Dopodiché la fabbrica utilizzata va posizionata sul lato (disattivata)
- Per ogni Fabbrica tessile attiva, 3 PV. Dopodiché la fabbrica utilizzata va posizionata sul lato (disattivata)
- Se non ci sono fabbriche attive nella provincia, 1 PV ogni 3 propri cittadini presenti

Se nessuno ha la maggioranza nella provincia, una fabbrica, scelta da chi ha mosso il Re, può essere disattivata o meno.



Esempi:

Conteggio di Liège: il Blu è l'unico giocatore presente in Liège, con 4 cittadini. È presente una fabbrica tessile, dunque il Blu guadagna 3 PV. Dopodiché la fabbrica va disattivata.

Conteggio di Namur: il Verde ha 3 cittadini ed il Rosso 2: Il Verde ha la maggioranza. Sono presenti una fabbrica metallurgica e una tessile, dunque il Verde guadagna 9 PV (6+3). Entrambe le fabbriche devono essere poi disattivate.

Conteggio di Luxembourg: il Rosso è in maggioranza in Luxembourg, con 6 cittadini: guadagna 2 PV perché la provincia non è industrializzata (1 PV ogni 3 cittadini).

Regina (4 giocatori)

Questa azione è disponibile solamente in 4 giocatori. Il giocatore paga 2 Franchi e svolge una qualsiasi tra le altre azioni.

Se il giocatore sceglie di compiere l'azione "Cambia il tuo turno di gioco" quando un altro giocatore ha già posto la propria pedina su di essa, al termine del round corrente il primo giocatore muove il proprio indicatore di turno e soltanto dopo il giocatore dell'azione Regina fa lo stesso.



Monete

Il giocatore riceve 3 Franchi dalla banca più 1 Franco per ogni Fabbrica Tessile che controlla, anche se disattivata. Un giocatore controlla una fabbrica quando la fabbrica si trova in una provincia in cui ha la maggioranza di cittadini.



Cambia il tuo turno di gioco (3-4 giocatori)

Questa azione è disponibile solamente in 3 o 4 giocatori. Il giocatore posiziona la sua pedina sul proprio dischetto nel tracciato dell'ordine di turno e prende 1 Franco dalla banca.

alla fine del round corrente, il giocatore può cambiare posizione al proprio dischetto come desidera, spostando gli altri verso destra, quindi un nuovo round inizia col nuovo ordine.



Gioco a 2 giocatori: il giocatore virtuale

In una partita a 2 giocatori, quando un giocatore guadagna PV, il giocatore avversario deve posizionare o muovere dei cittadini di un colore non utilizzato. In questo modo un terzo giocatore (virtuale) entra in gioco.

Ogni qual volta dei PV vengono guadagnati, questa operazione viene ripetuta dal giocatore che non guadagna PV.

Quando tutti i cittadini del terzo giocatore sono stati messi sulla mappa possono essere soltanto mossi.

Il giocatore che sta utilizzando il giocatore virtuale può piazzare un cittadino sulla mappa o muovere un cittadino già su di essa da una provincia per ogni PV guadagnato dall'avversario -1. Può piazzare i cittadini come preferisce, anche in province differenti e muovere più volte lo stesso cittadino di più province.

Ad esempio, se il Blu guadagna 3 PV, il suo avversario, il Nero, può piazzare 2 cittadini verdi o muovere 2 cittadini verdi sulla mappa oppure piazzare 1 cittadino verde e muovere 1 cittadino sulla mappa da una provincia ad una adiacente.

Il giocatore virtuale deve essere considerato normalmente durante la partita ma non compie mai nessuna azione.

Al termine della partita il giocatore virtuale guadagnerà PV come gli altri giocatori e otterrà:

Se è il giocatore con più province: $+9 \times 2$ (se c'è un pareggio e i PV sono divisi tra più giocatori, guadagna il suo ammontare $\times 2$)

Per ogni provincia in cui ha la maggioranza: $+1$

Per ogni provincia industrializzata in cui ha la maggioranza: $+3$

Se la partita termina per la disattivazione dell'ultima fabbrica disponibile nel gioco e si totalizzano PV si possono ancora muovere/piazzare cittadini del giocatore virtuale prima che il gioco termini.

Fine del gioco

La partita ha termine quando l'indicatore di PV del Re si incontra con l'indicatore di PV del secondo giocatore in ordine di punti o quando tutte le fabbriche disponibili nel gioco sono disattivate.

Il giocatore di turno porta a termine la sua azione e può restituire eventuali prestiti.

Alla fine del gioco i giocatori guadagnano PV:

- Per ogni prestito non restituito: -6 .
- Il giocatore che controlla più province: $+9^*$. Per questo totale le province

industrializzate contano 1 in più per ogni fabbrica (attiva o meno) su di esse.

- Il giocatore con più Medaglie Reali (non importa se a faccia in su o in giù): +9*.
- Il giocatore con la maggioranza nel Congresso Nazionale: +3*.
- Il giocatore con più Franchi +3*.

* In caso di pareggio tra 2 o più giocatori i PV sono divisi equamente fra tutti i giocatori in pareggio arrotondando per difetto

Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore in pareggio con più Medaglie Reali vince la partita. Se la parità persiste i giocatori in pareggio condividono la vittoria.

Credits

Autore: Javier Garcia

Sviluppo: Michele Quondam

Illustrazioni: Marina Fischetti

Un ringraziamento speciale a Federico Sonzogni, Michele Morosini, Chiara Spagnoletto, Guido Leandri, Francesco Valenzi, a tutti i playtester che ci hanno aiutato a migliorare il gioco, e a tutti i partecipanti della campagna su Giochistarter.it, Spieleschmiede e Kickstarter.