

The foreign King

Introducción

Incitado por los intereses económicos y políticos de la burguesía se constituyó en Bélgica un régimen liberal monárquico en 1830, obteniendo la independencia del Reino Unido de los Países Bajos.

El Congreso del frágil nuevo reinado eligió al príncipe alemán Leopoldo de Sajonia Coburgo y Saalfeld para ocupar el trono: el primer rey belga, Leopoldo I, tomó posesión del cargo en 1831. El nuevo rey extranjero debía resolver muchos problemas comenzando por la industrialización de un país rural dividido por diferentes grupos políticos y religiosos

Los jugadores asumen el papel de influyentes burgueses belgas que tratan de industrializar las distintas provincias, construyen fábricas metalúrgicas y textiles con el fin de obtener un mayor poder económico, votan en el Congreso Nacional buscando aumentar su influencia política, ampliar su masa social y enviar a las provincias bajo su dominio a la máxima autoridad, el rey Leopoldo I de Bélgica, para revisar las provincias en la búsqueda de sus propios intereses.

El jugador con mayor número de puntos de victoria (PV) al final de la partida será el ganador.

Contenido

1 tablero y 12 hojas de referencia

1 peón de Rey (blanco)

4 peones de jugador, uno de cada color

64 ciudadanos (discos de madera de 10mm), 16 de cada color

1 disco blanco

9 fichas de Medalla Real

5 fichas de fábrica textil (color blanco)

5 fichas de fábrica metalúrgica (color gris)

21 monedas: 5 de oro (valor de 5 francos), 16 de plata (valor de 1 franco)

Preparación

1. Coloca el **tablero** en el centro de la mesa.
2. Coloca el **peón del rey** sobre el retrato del tablero y la ficha de puntos de victoria del rey en la casilla 30.
3. Cada jugador escoge un **color** y recibe el **peón de jugador** y los ciudadanos de dicho color. Cada jugador coloca un ciudadano al comienzo del marcador de puntuación y, en partidas de 3 y 4 jugadores, otro ciudadano en el marcador de orden de turno.
4. Cada jugador conserva el resto de ciudadanos como suministro personal.
5. El primer jugador por orden de turno recibe 5 **francos**, el segundo jugador recibe 6 **francos**, el tercero recibe 7 **francos** y el cuarto recibe 8 **francos**. Coloca el resto de francos formando un suministro general.
6. Coloca las 9 **medallas reales** junto al tablero.
7. Coloca las 5 **fábricas metalúrgicas** y las 5 **fábricas textiles** junto al tablero.
8. Escoge al azar el orden para el primer turno.

Desarrollo de la partida

La partida se divide en turnos. En cada turno el jugador activo ha de escoger una acción disponible de la tabla de acciones del tablero (ver imagen) colocando su peón en dicha acción.





Ejemplo:

Es el turno del jugador Rojo y debe elegir una acción entre Mover un ciudadano, Puntuar con el Rey, Acción de la Reina o Cambiar Orden de Turno. La acción de la Reina permite al jugador llevar a cabo cualquier acción con un coste de 2 francos: de esta forma puede llevar a cabo acciones ocupadas por otros jugadores como Construir una Fábrica, Colocar un Congresista, Recibir Monedas o Colocar un Ciudadano.

Tras llevar a cabo la acción, el jugador comprueba si se cumple alguna de las condiciones de final de partida. En caso contrario, el siguiente jugador en orden de turno elige su acción.

Al final de la ronda, la tabla de acciones no se modifica: los peones de los jugadores permanecen sobre la tabla y la nueva ronda comienza.

Acciones

Se tienen en cuenta las siguientes restricciones:

- Un jugador no puede pasar o escoger de nuevo la misma acción que eligió en su turno anterior.
- El jugador no puede escoger una acción en la que haya situado un peón.
- El jugador no puede elegir una acción que no pueda llevar a cabo.
- El jugador debe llevar a cabo la acción escogida.

Un jugador puede elegir entre las siguientes acciones:

Construir una fábrica

El jugador paga 3 francos al Banco, coge una ficha de fábrica (metalúrgica o textil) y la coloca en una provincia a su elección. Si no hay fábricas disponibles en la reserva esta acción no puede llevarse a cabo. Si una provincia



tiene una o más fábricas se considera *industrializada*.

Cuando un jugador construye la primera fábrica de una determinada provincia recibe una Medalla Real de la reserva. Una Medalla Real puede girarse en cualquier momento del turno del jugador para recibir un préstamo de 3 francos del Banco. El jugador puede devolver el préstamo en cualquier momento de su turno, pero tiene que pagar 1 franco adicional por los intereses (para un total de 4 francos).

Colocar un ciudadano

El jugador coloca un ciudadano de su reserva en una provincia del reino. El jugador puede añadir ciudadanos adicionales en la provincia escogida por un coste de 1 franco cada ciudadano adicional. *Por ejemplo, si un jugador desea colocar 3 ciudadanos ha de pagar 2 francos.*



Mover un ciudadano

El jugador mueve uno de sus ciudadanos de una provincia del reino a una provincia adyacente o bien desde el tablero hasta su reserva personal. Por cada franco que el jugador pague podrá mover un ciudadano adicional o mover un ciudadano un paso adicional. Todos los ciudadanos deben moverse desde la **misma provincia**, pero pueden colocarse en diferentes destinos.



Colocar un congresista

El jugador coloca un ciudadano (de su reserva personal o de una provincia) en el Congreso Nacional. Si un jugador lleva a cabo la acción de Puntuar con el Rey, antes de calcular la puntuación el jugador que tenga mayoría en el Congreso puede mover sus ciudadanos del Congreso a la provincia puntuada como acción gratuita extra. Si decide usar esta acción extra, el jugador debe mover **TODOS** sus congresistas a la provincia puntuada. Si el jugador que ostenta la mayoría en el Congreso decide no usar la acción extra el siguiente jugador con mayor representación podrá hacerlo. Si el segundo jugador en representación también decide no hacer la acción el tercer jugador con mayor representación podrá elegir realizar dicha acción extra y así sucesivamente.



Si dos o más jugadores empatan en número de congresistas, se deshace el empate mediante el orden de turno actual. En partidas para dos jugadores, en caso de empate no se permite mover los congresistas a la provincia puntuada.



Ejemplo:

El jugador Verde desplaza al rey a Liège. El jugador Rojo tiene mayoría en el Congreso, por lo que tiene la posibilidad de desplazar todos sus congresistas hacia la provincia puntuada, pero prefiere no hacerlo. Como el jugador Rojo ha decidido no desplazar sus congresistas, el jugador Azul, que es el segundo en representación en el Congreso tiene la posibilidad de hacerlo. De esta forma, el jugador Azul desplaza sus dos congresistas a Liège, obteniendo la mayoría en la provincia y obteniendo 3 puntos gracias a la fábrica textil allí situada.

Puntuar con el Rey

El jugador mueve el peón del Rey a una provincia adyacente. El jugador puede mover el rey más allá pagando 1 franco por cada provincia adicional que atravesase. El Rey no puede volver a la misma provincia en el mismo turno.



Cuando se desplaza el Rey la ficha de puntos de victoria del rey se desplaza el mismo número de pasos +1 desde la casilla 30 hasta la casilla 0. Nota: Cuando el peón del Rey está situado en su retrato del tablero, el jugador que elija esta acción puede colocar el peón del Rey en cualquier provincia. En este caso la ficha de puntos de victoria del rey se desplaza solo un paso.

Cuando termina el movimiento del Rey, si la provincia de destino contiene al menos un ciudadano (de cualquier color) la **provincia es puntuada**. El jugador que tenga la mayoría de ciudadanos en dicha provincia obtiene:

- 6 PV por cada fábrica metalúrgica activa. Tras la puntuación la ficha de fábrica se gira (fábrica sin actividad).
- 3 PV por cada fábrica textil activa. Tras la puntuación la ficha de fábrica se gira (fábrica sin actividad).
- Si no hay fábricas activas, 1 PV por cada tres ciudadanos que el jugador tenga en dicha provincia.

Si ningún jugador tiene mayoría, el jugador que desplazó al Rey puede elegir girar una fábrica de la provincia (pasando a ser una fábrica sin actividad).



Ejemplos:

Puntuar Liège: el jugador Azul es el único presente en Liège con un total de 4 ciudadanos. Hay una fábrica textil por lo que el jugador Azul obtiene 3 PV.

Puntuar Namur: El jugador Verde tiene 3 ciudadanos el jugador Rojo tiene 2. El jugador Verde tiene mayoría. En la provincia hay una fábrica textil y una fábrica metalúrgica por lo que el jugador Verde obtiene 9 PV (6+3). Ambas fábricas se giran y pasan a no tener actividad.

Puntuar Luxembourg: El jugador Rojo tiene mayoría en Luxembourg, con un total de 6 ciudadanos. Obtiene 2 PV porque la provincia no ha sido industrializada (1PV por cada tres ciudadanos).

Acción de la Reina (4 jugadores)

Esta acción solamente está disponible en partidas para 4 jugadores. El jugador paga 2 francos y puede escoger cualquier acción. Si el jugador escoge la acción “Cambiar Orden de Turno” cuando otro jugador ya había colocado su peón en ella, al final de la ronda actual el primer jugador mueve su marcador de orden de turno y a continuación el jugador que escogió la Acción de la Reina hace lo mismo.



Recibir Monedas

El jugador recibe 3 francos del Banco más 1 franco adicional por cada fábrica textil que controle, incluso si no tiene actividad (ver aclaración más abajo). Se considera que un jugador controla una fábrica cuando dicha fábrica está colocada en una provincia en la que tenga mayoría de ciudadanos.



Cambiar orden de turno (3 y 4 jugadores)

Esta acción solamente está disponible en partidas de 3 o 4 jugadores. El jugador coloca su peón sobre el marcador de orden de turno y recibe 1 franco del Banco. Al final de la ronda



actual, el jugador puede cambiar la posición de su marcador a su elección, desplazando los marcadores de otros jugadores a la derecha. De esta forma la nueva ronda comenzará con este nuevo orden de turno.

Final de la partida

La partida termina cuando la ficha de puntos de victoria del rey coincide con la ficha de puntos de victoria del jugador que tenga la segunda puntuación más alta o cuando todas las fábricas disponibles en el juego no tengan actividad. El jugador actual termina su turno, pudiendo devolver tantos préstamos como desee.

Al final de la partida los jugadores obtienen puntos de victoria:

- -6 PV por cada préstamo no devuelto
- El jugador que controle mayor número de provincias: +9PV*. Para este total, las provincias cuentan +1 adicional por cada fábrica (activa o sin actividad).
- El jugador con más Medallas Reales (no importa si se han usado o no): +9PV*
- El jugador con mayoría en el Congreso Nacional: +3PV*
- El jugador con más francos: +3PV*

* En caso de empate entre dos o más jugadores, los PV se dividen entre los jugadores empatados redondeando hacia abajo.

El jugador con más PV al final de la partida es el ganador. En caso de empate, el jugador que posea más Medallas Reales es el ganador. Si persiste el empate los jugadores comparten la victoria.

Partidas para 2 jugadores: jugador virtual

En partidas para 2 jugadores, cuando un jugador obtiene PV, el jugador oponente debe colocar o mover algunos ciudadanos de un color que no haya sido usado. De esta forma un tercer jugador (virtual) se une a la partida. Cada vez que se obtengan PV, el jugador que no obtuvo PV repite este procedimiento. Cuando hayan sido colocados todos los ciudadanos del color no usado sobre el tablero, los jugadores solamente podrán moverlos.

El jugador que controle el jugador virtual debe añadir un ciudadano (o mover un ciudadano previamente colocado moviéndose un paso por cada punto de victoria obtenido por su oponente -1. Si el oponente obtuvo 1PV esta acción no se lleva a cabo ($1PV-1=0$). Puede colocar los ciudadanos a su elección, incluso en provincias diferentes y mover más de un paso un determinado ciudadano.

Por ejemplo, si el jugador Azul obtiene 3 PV, el jugador oponente Negro coloca 2 ciudadanos

Verdes o desplaza 2 ciudadanos Verdes situados previamente en el tablero. También puede colocar un nuevo ciudadano Verde y mover un ciudadano Verde previamente colocado a una provincia adyacente.

Este jugador virtual se considera uno más durante la partida, aunque no lleva a cabo acciones.

Al final de la partida el jugador virtual recibe PV como el resto de jugadores reales:

- Si es el jugador con mayoría en mayor número de provincias: +9x2 (en caso de empate y los PV se reparten entre más jugadores, obtiene su propia cantidad de puntos x2)
- Por cada provincia en la que tenga mayoría: +1
- Por cada provincia industrializada en la que tenga mayoría: +3

Si la partida termina al girar la última fábrica disponible (de manera que pasaría a no tener actividad) obteniendo PV, el oponente aún podrá colocar o desplazar ciudadanos del jugador virtual antes de terminar la partida.

Creditos

Diseñador: Javier García

Desarrollo: Michele Quondam

Ilustraciones: Marina Fischetti, Miguel Coimbra

Agradecimientos especiales a Federico Sonzogni, Michele Morosini, Chiara Spagnoletto, Davide Malvestuto, Francesco Valenzi y a todos los jugadores que han participado en las pruebas del juego y a todos los participantes de la campaña de Giochistarter.it, de Spieleschmiede y de Kickstarter.