The foreign King

Einleitung

Angespornt durch die wirtschaftlichen und politischen Interessen des Bürgertums, wurde 1830 in Belgien eine liberale Monarchie errichtet und die Unabhängigkeit vom Vereinigten Königreich der Niederlande erlangt.
Die Nationalversammlung des neuen, noch zerbrechlichen Königreichs ernannte den deutschen Prinz Leopold von Sachsen-Coburg-Saalfeld zum ersten belgischen König. Leopold I. übernahm den Thron 1831.
Der neue, ausländische König sah sich mit vielen Problemen konfrontiert, die durch die Industrialisierung eines landwirtschaftlich geprägten Landes entstanden, das durch verschiedene politische und religiöse Gruppierungen gespalten war.
Die Spieler übernehmen die Rolle einflussreicher belgischer Bürger, welche die belgischen Provinzen industrialisieren und Metall- und Textilfabriken bauen um ihre Wirtschaftskraft zu stärken. Sie stimmen in der Nationalversammlung ab und versuchen, ihren politischen Einfluss zu vergrößern, ihre soziale Kompetenz zu erhöhen und ihre Leute unter der Herrschaft der höchsten Autorität, des Königs Leopold I., in die Provinzen zu schicken, um diese zu ihrem eigenen Nutzen zu gestalten.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Spielschluss ist der Sieger des Spiels.

Spielmaterial

1 Spielplan und 12 Spielerübersichtsblätter

4 Spielerfiguren, je 1 pro Spielerfarbe + 1 weiße Königsfigur

64 Bürger (Scheiben, je 16 pro Spielerfarbe)
+ 1 weißer Königsmarker (Scheibe)

9 Königsorden

5 Textilfabriken/5 Metallfabriken (weiße/graue Holzspielsteine)

21 Münzen: 5 x Gold (5 Francs), 16 x Silber (1 Franc)

Spielvorbereitung

1. Der **Spielplan** wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
2. Die **Königsfigur** wird auf das Portrait auf den Spielplan gesetzt und der **Siegpunktmarker des Königs** (weiße Scheibe) auf Feld 30 der Siegpunktleiste.
3. Jeder Spieler wählt eine **Farbe** und erhält die entsprechende **Spielfigur** und alle Bürger seiner Farbe. Dann setzt jeder Spieler einen seiner Bürger auf das Startfeld der **Siegpunktleiste** und in einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern einen Bürger in zufälliger Reihenfolge auf die **Reihenfolgeleiste**.
4. Jeder Spieler legt seine übrigen Bürger als persönlichen Vorrat vor sich ab.
5. Der erste Spieler gemäß Spielerreihenfolge erhält **5 Francs**, der zweite **6 Francs**, der dritte **7 Francs** und der vierte **8 Francs**. Das übrige Geld wird als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.
6. Die neun Königsorden werden neben den Spielplan gelegt.
7. Die jeweils 5 Textil- und Metallfabrikspielsteine werden neben den Spielplan gelegt.

Der Spielverlauf

Das Spiel verläuft über mehrere Spielrunden. In jeder Spielrunde führt jeder Spieler einen Spielzug aus und der aktive Spieler muss eine der verfügbaren Aktionen auf der Aktionstabelle auf dem Spielplan wählen, indem er seine Spielfigur auf diese Aktion setzt (s. Abb. unten).

Beispiel:
Spieler Rot ist an der Reihe und muss eine verfügbare Aktion wählen, das sind momentan einen Bürger bewegen, mit dem König werten, die Königinaktion ausführen oder die Spielerreihenfolge ändern. Die Königinaktion erlaubt dem Spieler, auf Kosten von 2 Francs jede beliebige bereits besetzte Aktion auszuführen wie in diesem Fall eine Fabrik bauen, einen Parlamentarier einsetzen oder Münzen erhalten. Nachdem er seinen Spielzug beendet hat, prüft der aktive Spieler ob eine der Spielendebedingungen zutrifft. Falls nicht, ist nun der nächste Spieler in gegebener Spielerreihenfolge an der Reihe und führt seinen Spielzug aus.

Zum Ende einer Spielrunde, wird die **Aktionstabelle nicht aktualisiert**. Die Spielerfiguren bleiben dort, wo sie sind und die neue Spielrunde beginnt mit dieser Aufstellung.

Aktionen

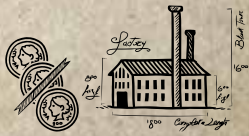
Es gelten folgende Einschränkungen und Regeln:

- Ein Spieler kann nicht passen oder die zuletzt vorher gewählte Aktion erneut wählen.
- Ein Spieler kann keine Aktion wählen, die durch eine Spielerfigur besetzt ist (mögliche Ausnahme s. u.)
- Ein Spieler kann keine Aktion wählen, die er nicht tatsächlich ausführen kann.
- Der Spieler muss die gewählte Aktion ausführen.

Grundsätzlich stehen folgende Aktionen zur Auswahl:

Eine Fabrik bauen

Der Spieler zahlt 3 Francs an die Bank (allgemeiner Vorrat), nimmt 1 Fabrikspielstein (Textil- oder Metallfabrik) und legt ihn in eine Provinz seiner Wahl. Falls im Vorrat keine Fabrikspielsteine sind, kann diese



Aktion nicht gewählt werden. Wenn eine Provinz mindestens 1 Fabrik enthält, gilt sie als *industrialisiert*. Die Anzahl und Art von Fabriken in einer Provinz ist nicht limitiert.

Wenn ein Spieler die erste Fabrik in einer Provinz baut, erhält er einen Königsorden aus dem Vorrat.
Jederzeit während seines Spielzuges kann ein Spieler seinen Königsorden verdecken (auf die Rückseite drehen) und dafür 3 Francs **Kredit** von der Bank erhalten.
Jederzeit während seines Spielzuges kann ein Spieler einen Kredit zurückzahlen, wobei er aber 1 Franc als Zinsen zahlen muss (also insgesamt 4 Francs).

Einen Bürger einsetzen

Der Spieler setzt 1 Bürgerscheibe aus seinem persönlichen Vorrat in eine Provinz des Königreichs. Er kann dort weitere Bürger einsetzen auf Kosten von 1 Franc für jeden weiteren Bürger. *Wer beispielsweise 3 Bürger einsetzen möchte, muss 2 Francs bezahlen.*

Einen Bürger bewegen

Der Spieler bewegt einen seiner Bürger von einer Provinz des Königreichs in eine Nachbarprovinz oder vom Spielplan zurück in seinen persönlichen Vorrat. Auf Kosten von jeweils einem Franc kann der Spieler weitere Bürger bewegen oder einen bereits bewegten Bürger noch um 1 Provinz weiter bewegen.
Alle bewegten Bürger müssen **aus derselben Provinz** kommen, können aber unterschiedliche Ziele haben.

Einen Parlamentarier einsetzen

Der Spieler setzt 1 seiner Bürger aus dem persönlichen Vorrat oder aus einer Provinz in die Nationalversammlung ein.
Falls ein Spieler die Wertung mit der Königsaktion auslöst, kann der Spieler mit der Mehrheit in der Nationalversammlung seine Parlamentarier aus der Nationalversammlung vor der Wertung als kostenlose Zusatzaktion in die zu wertende Provinz bringen. Falls er sich dazu entscheidet, muss er ALLE seine Parlamentarier (Scheiben) dorthin bringen.
Falls der Spieler mit der Mehrheit seine Parlamentarier nicht für die Wertung in die Provinz bewegt, kann dies der Spieler mit den zweit meisten Parlamentariern tun. Möchte auch er die kostenlose Zusatzaktion nicht ausführen, darf das der Spieler mit den dritt meisten Parlamentariern tun; falls auch dieser darauf verzichtet, darf schließlich der vierte Spieler seine Parlamentarier bewegen. Ein Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern wird durch die aktuelle Spielerreihenfolge entschieden. Im 2-Personen-Spiel ist diese Bewegung im Falle eines Gleichstandes nicht erlaubt.

Beispiel:
Spieler Grün bewegt den König in die Provinz Liège. Spieler Rot besitzt die Mehrheit in der Nationalversammlung und darf daher alle seine Parlamentarier in die Wertungsprovinz setzen, aber er verzichtet darauf. Spieler Blau hat die zweit meisten Parlamentarier in der Nationalversammlung, nun darf er diese kostenlose Aktion ausführen und tut das auch. Er bringt seine 2 Scheiben nach Liège und gewinnt dadurch die Mehrheit bei der Provinzwertung: Er erhält 3 Siegpunkte, weil eine Textilfabrik in dieser Provinz ist.

Mit dem König werten

Der Spieler bewegt die Königsfigur in eine Nachbarprovinz. Er kann den König noch eine Provinz weiter bewegen, indem er dafür 1 Franc zahlt, noch eine Provinz weiter für 1 weiteren Franc usw. Der König kann in derselben Aktion nicht in die Provinz zurückkehren, aus der er gekommen ist.

Bei jeder Bewegung des Königs wird der Königsmarker auf der Siegpunktleiste um so viele Felder nach unten bewegt (von 30 bis 0), wie er neue Provinzen betreten hat +1. Achtung: Wenn der König auf seinem Portrait steht, kann der Spieler, der diese Aktion wählt, die Figur in eine beliebige Provinz stellen. In diesem Fall wird der Königsmarker nur um genau 1 Feld bewegt.

Wenn in der Provinz, in welcher der König seine Bewegung beendet, mindestens 1 Bürger ist, **wird diese Provinz gewertet**. Dabei spielt es keine Rolle, wem der Bürger gehört. Der Spieler, der mit seinen Scheiben in dieser Provinz die Mehrheit hat, erhält Siegpunkte (SP):

- 6 SP für jede aktive Metallfabrik. Anschließend wird die Metallfabrik auf die Seite gelegt und damit inaktiv.
- 3 SP für jede aktive Textilfabrik. Anschließend wird die Textilfabrik auf die Seite gelegt und damit inaktiv.
- 1 SP für jeweils 3 eigene Bürger, falls es keine aktive Fabrik in der Provinz gibt.

Falls niemand die Mehrheit besitzt, kann der Spieler, der den König bewegt hat, eine dort vorhandene Fabrik inaktivieren.

Beispiele:
Wertung Liège: Blau ist dort als einziger Spieler mit 4 Bürgern vertreten. Es gibt dort eine Textilfabrik, also erhält Blau 3 SP. Anschließend wird die Fabrik inaktiviert.

Wertung Namur: Grün hat dort 3 Bürger, Rot 2. Grün hat die Mehrheit. Es gibt eine Metall- und eine Textilfabrik, Grün erhält demnach 9 SP (6 + 3). Anschließend werden beide Fabriken inaktiviert.

Wertung Luxembourg: Mit 6 Bürgern hat Rot die Mehrheit in Luxembourg. Der Spieler erhält 2 SP, weil die Provinz nicht industrialisiert ist (1 SP pro 3 Bürger).

Königinaktion (4 Spieler)

Diese Aktion kann nur in einem 4-Personen-Spiel gewählt werden. Der Spieler zahlt 2 Francs und kann eine beliebige bereits besetzte Aktion ausführen.
Falls der Spieler die schon besetzte Aktion Spielerreihenfolge wählt, bewegt zum Ende der Spielrunde zuerst der Spieler seinen Marker auf der Reihenfolgeleiste, der diese Aktion gewählt hatte, dann der Spieler, der diese Aktion mit der Königinaktion als zweiter gewählt hat.

Münzen erhalten

Der Spieler erhält 3 Münzen aus der Bank plus 1 Münze für jede Textilfabrik, die er kontrolliert, aktiv oder inaktiv. Ein Spieler kontrolliert eine Fabrik, wenn er in dieser Provinz die Mehrheit an Bürgern besitzt.

Spielerreihenfolge ändern (3 - 4 Spieler)

Diese Aktion kann nur in einem 3- oder 4-Personen-Spiel gewählt werden. Der Spieler setzt seine Figur auf seinen Marker auf der Spielerreihenfolgeleiste und erhält 1 Münze aus der Bank. Zum Ende dieser Spielrunde kann der Spieler die Position seines Marker beliebig bestimmen, wobei er verdrängte Marker nach rechts

schiebt. Die neue Spielrunde beginnt mit dieser neuen Spielerreihenfolge.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, sobald der Königsmarker den Siegpunktmarker des Spielers mit den zweit meisten Siegpunkten trifft oder sobald alle Fabriken des Spiels inaktiv sind (d. h., es müssen alle im Spiel befindlichen Fabriken gespielt worden sein).
Der aktive Spieler beendet noch seinen Spielzug und kann auch noch eventuelle Kredite zurückzahlen.

Zum Spielschluss kann jeder Spieler ein letztes Mal SP erhalten:

- -6 SP für jeden nicht zurückgezahlten Kredit.
- +9* SP für die Kontrolle der meisten Provinzen. Bei der Kontrolle zählen industrialisierte Provinzen jeweils 1 mehr für jede Fabrik in der Provinz, aktiv oder inaktiv.
- +9* für die Mehrheit der Königsorden, offen oder verdeckt.
- +3* für die Mehrheit in der Nationalversammlung.
- +3* für die meisten Francs.

* Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern werden die SP unter den beteiligten Spielern gleichmäßig aufgeteilt und abgerundet.

Der Spieler mit den meisten SP ist der Spielsieger! Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Königsorden besitzt. Herrscht auch dann noch ein Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

2-Personen-Spiel: Virtueller Spieler

Wenn ein Spieler in einem 2-Personen-Spiel SP erhält, muss der Gegner Bürgerscheiben einer nicht benutzten Spielerfarbe auf dem Spielplan einsetzen oder bewegen. Auf diese Weise nimmt ein dritter (virtueller) Spieler teil.
Diese Prozedur findet jedes Mal statt, wenn ein Spieler SP erhält.
Wenn alle Scheiben des virtuellen Spielers bereits auf dem Spielplan sind, können die Spieler sie nur noch bewegen.

Der Spieler, der den virtuellen Spieler vertritt, muss so viele Bürger auf den Spielplan setzen und/oder bewegen, wie der andere Spieler SP erhalten hat -1. D. h., dass diese Prozedur entfällt, falls ein Spieler nur 1 SP erhält (1 -1 = 0). Der Spieler kann die Bürger des virtuellen Spielers einsetzen wie und wo er will, auch in verschiedene Provinzen und kann auch denselben Bürger mehrmals bewegen, wobei jede Bewegung als ein Bürger zählt.

Beispiel: Spieler Blau erhält 3 SP, also setzt sein Gegner Schwarz 2 grüne (beispielsweise) Scheiben ein oder bewegt 2 grüne Scheiben auf dem Spielplan oder bewegt 1 grüne Scheibe zwei Mal, oder er setzt 1 grüne Scheibe ein und bewegt 1 grüne Scheibe in eine Nachbarprovinz.

Der virtuelle Spieler gilt während des Spiels als normaler Spieler, außer dass er keine Aktionen ausführt.
Zum Spielschluss erhält auch der virtuelle Spieler SP:

- +9 SP x 2, falls er die meisten Provinzen kontrolliert (bei Gleichstand erhält er seinen Anteil x 2).
- +1 SP für jede Provinz, in der er die Mehrheit hat.
- +3 SP für jede industrialisierte Provinz, in der er die Mehrheit hat.

Falls das Spiel dadurch endet, dass die letzte Fabrik inaktiviert wird und SP vergeben werden, bewegt/setzt der Gegner noch die Bürger des virtuellen Spielers, bevor das Spiel endet.

Credits

Spielautor: Javier Garcia
Entwicklung: Michele Quondam
Illustrationen: Marina Fischetti, Miguel Coimbra
Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Besonderer Dank an Federico Sonzogni, Michele Morosini, Chiara Spagnoletto, Francesco Valenzi und alle Testspieler die uns geholfen haben, das Spiel zu verfeinern.