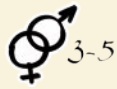




RégenTs

Die Hüter des Königreiches

Ein Spiel von Joël Boutteville mit Illustrationen von Stéphane Poinso
Übersetzung: Jens Granseuer



Im Jahre 1286 stirbt Alexander III., König von Schottland, bei einem Reitunfall. Da ihn keines seiner Kinder überlebt hat, erklären die schottischen Lords seine vierjährige Enkelin Margaret zur Königin von Schottland. Da Margaret noch so jung ist, errichten die Lords eine Regentschaft, die „Hüter Schottlands“, um die Verwaltung des Königreiches zu übernehmen, bis Margaret alt genug ist, um selbst den Thron zu besteigen. Auf einer Versammlung im Schloss von Edinburgh und in Anwesenheit von König Edward I. von England in der Rolle des Schiedsrichters müssen nun die wichtigsten schottischen Clans ihren Einfluss geltend machen, um den Ehrentitel des Regenten, auch „Hüter des Königreiches“ genannt, zu erlangen.

ZIEL DES SPIELS :

Sie stehen an der Spitze eines der großen schottischen Clans und haben acht Tage Zeit. Acht Tage, in denen Sie geschickt Ihre Agenten in den verschiedenen Sälen des Schlosses platzieren und sich gegebenenfalls von Ratgebern des Königs helfen lassen, möglichst viele Einflusspunkte zu sammeln. Diese Einflusspunkte helfen Ihnen dabei, den Ehrentitel „Hüter des Königreiches“ zu erlangen. Sie sollten sich dabei allerdings vor dem König von England, Edward I., in Acht nehmen, der eine etwas merkwürdige Schiedsrichter-Rolle spielt. Lassen Sie sich bei Ihren Aktionen auch nicht von den anderen Clans ertappen, die Sie wegen dunkler Machenschaften anklagen könnten, was Sie jedwede Glaubwürdigkeit kosten würde, wenn nicht noch mehr...

MATERIAL :



SPIELVORBEREITUNG :

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Alle Ratgeber kommen als allgemeiner Vorrat daneben.

Edward I. wird im Thronsaal auf dem Spielplan platziert.

Der Rundenzähler beginnt das Spiel auf dem ersten Feld der Rundenanzeige.

Je ein königliches Privileg wird auf die Schwellen der 5 Einflussleisten gelegt, also die Felder 4, 10 und 24.

Jeder Spieler bekommt alle Spielsteine einer Farbe, zieht dann zufällig eine der 6 vorhandenen Clankarten, schaut sie sich

an und legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigen Clankarten werden ungesehen in die Schachtel zurückgelegt und im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr benötigt.

Jeder Spieler nimmt eine Aktionskarte von jeder Sorte und ein Anklageplättchen von jedem Clan und legt die Aktionskarte, die nicht dem Wappenbild seines Clans entspricht (siehe „Die Clans“), verdeckt in die Schachtel zurück.

Schließlich zieht jeder Spieler eine Bereichskarte, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Diese Karte zeigt ihm seinen bevorzugten Einflussbereich. Die nicht verteilten Bereichskarten werden ungesehen in die Schachtel zurückgelegt und im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr benutzt.

Nach der Verteilung des Materials wird zufällig ein Startspieler

ermittelt. Dieser beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler setzt einen Agenten auf einen der Räume des Spielplans. Dies wird so oft wiederholt, bis alle Spieler ihre 4 Agenten platziert haben.

Die Partie kann beginnen.

Achtung: Sonderregeln für das Spiel mit 3 Spielern finden sich am Ende der Spielregel.

DIE CLANS :

6 Clans streiten sich um den Titel des Regenten des Königreiches Schottland, die Clans Campbell, MacDuff, MacLeod, MacKintosh, MacGregor und Stewart.

Jeder Clan führt ein Wappen, das aus 6 Elementen besteht. Jedes Wappen unterscheidet sich von den anderen nur durch ein Element.

MacKintosh: eine Lilie anstelle des Löwen (oben rechts)

MacGregor: zwei waagerechte Balken anstelle der senkrechten

MacDuff: ein Winkel anstelle der Welle (oben links)

Stewart: ein Mond anstelle des Sterns (unten rechts)

MacLeod: die Form des Wappens

Campbell: zentraler viereckiger statt runder Niet

Die 6 Gattungselemente der Wappen sind außerdem mit je einer Aktionskarte verbunden. Zu Beginn des Spiels muss jeder Spieler die Karte ablegen, deren Gattungselement nicht seinem Wappen entspricht.

Beispiel: Der Spieler, der den Clan MacKintosh spielt, muss die Aktionskarte mit dem Löwensymbol ablegen, da es nicht auf seinem Wappen abgebildet ist.

DAS SCHLOSS VON EDINBURGH :

Das Schloss besteht aus 5 Sälen, einem Turm und einem Wehgang, in denen verschiedene Aktionen möglich sind.

Die 5 Säle, die jeweils mit einem Symbol markiert sind, sind der Thronsaal (Krone – Bereich Politik), der Rittersaal (Schwert – Bereich Militär), die Schatzkammer (Schatzkiste – Bereich Finanzen), die Kapelle (Kreuz – Bereich Religion) und die Vorratskammer (Kornähre – Bereich Handel). Sie ermöglichen es den Spielern, ihre Einflusssteine auf der Einflussleiste des jeweiligen Bereichs vorzurücken.

Der Turm und der Wehgang ermöglichen besondere Aktionen, etwa dass der Spieler 1 Einflusspunkt in einem Bereich seiner Wahl gewinnt oder dass ein Gegner 1 Einflusspunkt in einem Bereich verliert (siehe „Turm und Wehgang“).

Die Agenten können von einem Raum zum anderen ziehen, sofern beide aneinander grenzen (siehe Illustration auf Seite 6). König Edward I. kann allerdings nur in die mit einem Symbol versehenen Säle ziehen. Der Turm und der Wehgang sind ihm versagt.



1 Rundenzähler

5 Bereichskarten

SPIELABLAUF :

Eine Partie verläuft über 8 Runden (Tage).

Gespielt wird im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Startspieler. Ein Spielzug besteht immer aus zwei Phasen, einer Aktionsphase und einer daran anschließenden Wertungsphase (siehe „Ende eines Spielzuges und Wertung“).

In der Aktionsphase führt der Spieler, der an der Reihe ist, 3 Aktionen aus, bei denen er unter den folgenden 7 Möglichkeiten wählen kann:

A) Einen Agenten bewegen

Jeder Spieler besitzt 4 Agenten. Er kann sie auf dem Plan von einem Raum in den anderen verschieben, sofern die beiden Räume aneinander grenzen (siehe Illustration auf Seite 6). Ein Agent kann in einem Zug mehrmals versetzt werden, dies kostet aber für jeden Schritt eine Aktion.

B) Edward I. versetzen

Wenn König Edward I. sich in einem Saal aufhält, können die Spieler dort keine Einflusspunkte erringen. Es kann also hilfreich sein, den König in einen anderen Saal zu versetzen, um von der Mehrheit der eigenen Figuren profitieren zu können oder auch um einen anderen Spieler daran zu hindern, seine Mehrheitsposition zu nutzen.

König Edward I. bewegt sich wie die Agenten von einem Saal in den anderen. Er kann jedoch den Turm und den Wehrgang nicht betreten.

C) Einen Ratgeber rekrutieren

Einmal pro Zug kann ein Spieler die Dienste eines königlichen Ratgebers in Anspruch nehmen. Er nimmt einen Ratgeber aus dem allgemeinen Vorrat und stellt ihn vor sich hin. Er kann den Ratgeber sofort einsetzen, wenn er in dieser Runde noch Aktionen ausführen darf (siehe „Einen Ratgeber einsetzen“), oder ihn für spätere Runden aufheben. Wenn keine Ratgeber mehr im Vorrat sind, ist diese Aktion nicht möglich.

D) Einen Ratgeber einsetzen

Ein Ratgeber hat denselben Effekt wie ein eigener Agent, kann allerdings nach dem Einsetzen nicht mehr bewegt werden. Der Spieler setzt den Ratgeber direkt in den gewünschten Raum. Er zählt dort bei einer Wertung wie ein eigener Agent.

Anmerkung: Ein Ratgeber kann auch in einem Raum eingesetzt werden, in dem sich keine Agenten befinden.

Nach dem Ende des Zuges des Spielers werden alle Ratgeber vom Spielplan genommen und wieder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

E) Einen Gegenspieler ausspionieren

Einmal pro Zug kann ein Spieler einen anderen ausspionieren, sofern einer der eigenen Agenten sich im gleichen Raum wie ein Agent des betreffenden Mitspielers aufhält. In diesem Fall darf er sich eine zufällige Aktionskarte ansehen, die der ausspionierte Spieler noch auf der Hand hat.

Achtung: Ein Spieler, der nur noch eine Aktionskarte besitzt, kann nicht ausspioniert werden.

F) Einen Spieler dunkler Machenschaften bezichtigen

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte (siehe „Aktionskarten“) ausspielt, lässt er nach und nach die einzelnen Elemente seines Wappens und somit seine Clan-Zugehörigkeit

erkennen. Ein anderer Spieler kann das nutzen, um ihn dunkler Machenschaften zu bezichtigen und zusätzliche Einflusspunkte zu verbuchen, indem er den Clan des angeklagten Mitspielers errät. Dazu legt er das Anklageplättchen, das den Namen des vermuteten Clans trägt, verdeckt vor dem angeklagten Spieler ab.

Achtung: Ein Spieler kann einen anderen Spieler nur dann anklagen, wenn sich ein eigener Agent in dem Saal befindet, in dem sich auch der König aufhält.

Der angeklagte Spieler sieht sich das Plättchen an. Wenn er tatsächlich dem Clan angehört, dessen Anklageplättchen gespielt wurde, legt er seine Clankarte offen vor sich ab. Der Ankläger bekommt zwei Einflusspunkte, die er auf Bereiche seiner Wahl verteilen kann, und erhält einen Ratgeber aus dem Vorrat. Dieser kann sofort gespielt werden, wenn dem Spieler noch Aktionen übrigbleiben. Der angeklagte Spieler muss seine restlichen Aktionskarten ablegen.

Falls der angeklagte Spieler einem anderen Clan angehört, zeigt er nur dem Ankläger seine Clankarte, um seine Unschuld zu beweisen. Der Ankläger verliert zwei Einflusspunkte nach Wahl des angeklagten Spielers. Er muss außerdem das irrtümlich benutzte Anklageplättchen sowie das Plättchen des tatsächlichen Clans des Angeklagten ablegen.

Beispiel: Spieler A verdächtigt Spieler B, dem Clan MacGregor anzugehören. Spieler B vertritt jedoch den Clan Campbell. Spieler A legt also die Anklageplättchen der Clans MacGregor (gespieltes Plättchen) und Campbell ab.

G) Einen Agenten einsetzen

Diese Aktion ist nur möglich, wenn ein anderer Spieler eine Aktionskarte „Verdacht“ gespielt und einen Agenten eines Gegenspielers aus dem Schloss vertrieben hat. Mit dieser Aktion kann der Spieler seinen vertriebenen Agenten in einem beliebigen Raum des Schlosses neu einsetzen.

Ein Spieler kann zusätzlich zu diesen Aktionen weitere kostenlose Aktionen durchführen (siehe „Aktionskarten“, „Königliche Privilegien“ und „Bereichskarten“).

ENDE EINES SPIELZUGES UND WERTUNG :

Im Streben nach Macht darf man sich nicht zu sehr auf einen Bereich konzentrieren und andere dafür vernachlässigen. Wer auf den Titel hofft, muss in allen Einflussbereichen stark sein.

Deshalb erfolgt die Vergabe der Einflusspunkte nach einem Schwellensystem. Diese Schwellen befinden sich auf den unterschiedlichen Einflussleisten (Felder 4, 10 und 24). Dort befinden sich auch die königlichen Privilegien, die die Spieler einsammeln können. Ein Spieler kann bei einer Wertung nur dann eine solche Schwelle überschreiten, wenn er in allen anderen Bereichen mindestens die vorhergehende Schwelle erreicht hat. Zum Überwinden der ersten Schwelle (Feld 4) muss ein Spieler mindestens 1 Punkt in allen anderen Bereichen erzielt haben. Für die zweite muss der Spieler mindestens die erste Schwelle in jedem Einflussbereich erreicht haben. Die dritte kann ein Spieler überschreiten, wenn er die zweite Schwelle in allen Einflussbereichen erreicht hat.

Sobald ein Spieler eine Schwelle passiert hat, darf er auf der neuen Ebene weiter vorrücken, auch wenn sein Einflusstein in einem anderen Bereich später zurückgesetzt werden sollte.

Am Ende seines Zuges zählt der Spieler seine Mehrheiten in den unterschiedlichen Sälen und rückt seine Einflusssteine auf den Einflussleisten die entsprechende Anzahl Felder vor. Für eine Mehrheit muss der Spieler in einem Raum mehr Agenten besitzen als jeder andere Spieler und Edward I. darf sich nicht dort aufhalten.

Beispiel 1 :



Der rote Spieler hat 2 Agenten in der Schatzkammer, Gelb und Blau jeweils 1 und die anderen Spieler keinen. Rot ist also in der Mehrheit und rückt seinen Einflussstein auf der Leiste des Bereichs Finanzen um 1 Feld vor.

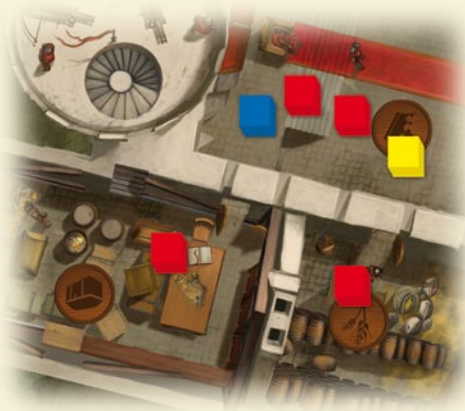
Beispiel 2 :



Der rote Spieler hat 2 und der gelbe Spieler 1 Agenten in der Kapelle, während die anderen Spieler dort nicht vertreten sind. Edward I. befindet sich jedoch auch in diesem Raum. Rot rückt also trotz seiner Mehrheit seinen Einflussstein im Bereich Religion nicht vor.

Wenn ein Spieler in mehreren benachbarten Sälen die Mehrheit besitzt, rückt er seine Einflusssteine um die Anzahl dieser aneinandergrenzenden Säle vor. Man spricht dann von geballtem Einfluss.

Beispiel 3 :



Der rote Spieler hat die Mehrheit im Thronsaal, in der Vorratskammer und in der Schatzkammer. Er rückt seine 3 Einflusssteine in den Bereichen Politik, Handel und Finanzen um jeweils 3 Felder vor.

Achtung: Für den geballten Einfluss zählen der Turm und der

Wehrgang nicht mit.

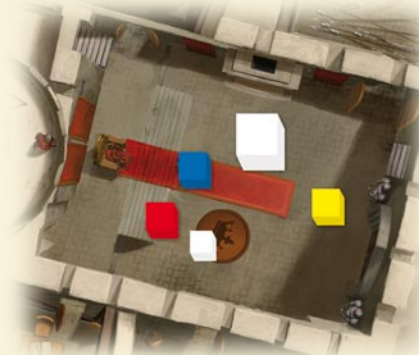
Beim Ermitteln der Mehrheiten berechnet der Spieler auch die mögliche Unterstützung seitens der königlichen Ratgeber sowie einer Aktionskarte, die er eventuell gespielt hat, mit ein.

Beispiel 4 :



Der rote Spieler hat einen Agenten im Rittersaal, Gelb und Blau ebenso. Rot hat in diesem Raum aber zusätzlich einen königlichen Ratgeber eingesetzt. Er besitzt also die Mehrheit und rückt seinen Einflussstein im Bereich Militär um 1 Feld vor.

Beispiel 5 :



Dank der Aktionskarte „Allianz“ und des Ratgebers, die der rote Spieler eingesetzt hat, gewinnt er die Mehrheit trotz Anwesenheit des Königs.

Nach der Wertung der erzielten Mehrheiten ist der Zug des Spielers beendet. Der Spieler links von ihm kommt an die Reihe.

Achtung: Die Punktezahl auf den Einflussleisten verläuft nicht linear. Je weiter ein Spieler in einem Bereich vorwärtskommt, desto mehr Punkte erhält er am Schluss der Partie.



Von 1 bis 6 verlaufen die Einflussleisten in Abständen von jeweils 1 Punkt.



Ab 6 wächst der Abstand auf 2 Punkte und ab 10 auf 3, ...



... ab 16 auf 4 und ab 24 dann auf 6 Punkte.

BONUS NACH DER 4. RUNDE :

Nach der 4. Runde bekommen alle Spieler, die allein an der Spitze eines Einflussbereiches stehen, 1 Ratgeber, den sie in den nächsten Runden spielen oder bis zum Schluss aufheben können, um zusätzliche Punkte zu erhalten.

AKTIONSKARTEN :

Es gibt 6 unterschiedliche Aktionskarten, aber jeder Spieler hat nur die 5 davon zur Verfügung, die dem Wappen seines Clans entsprechen (siehe „Spielvorbereitung“).

Zusätzlich zu seinen drei Pflichtaktionen darf jeder Spieler pro Runde (außer in der letzten) kostenlos eine Aktionskarte ausspielen. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während des eigenen Zuges aber vor der Ermittlung der Mehrheiten erfolgen. Je nach gespielter Karte tritt der Effekt sofort oder erst beim Auszählen der Mehrheiten ein.

Ausgespielte Aktionskarten legt jeder Spieler offen vor sich ab. Sie können im weiteren Verlauf der Partie nicht mehr genutzt werden.

Achtung: Die ausgespielten Aktionskarten müssen während der ganzen Partie für alle Spieler sichtbar bleiben.

Wenn ein Spieler seine letzte Aktionskarte spielt und somit die Identität seines Clans enthüllt, rückt er sofort in Bereichen seiner Wahl um insgesamt 2 Felder vor.

Achtung: In der letzten Runde dürfen keine Aktionskarten mehr gespielt werden.

KÖNIGLICHE PRIVILEGIEN :

Der erste Spieler, der eine der Schwellen (Felder 4, 10 und 24 der Einflussleisten) erreicht, kann sich das königliche Privileg nehmen, das dort liegt, und legt es vor sich ab. Er kann es entweder sofort oder später einsetzen, um eine zusätzliche Aktion ausführen zu dürfen, oder es behalten, um 1 zusätzlichen Punkt am Ende des Spiels zu erhalten.

Achtung: Jeder Spieler darf nur pro Zug nur ein königliches Privileg einsetzen.

Genutzte Privilegien werden abgelegt.

BEREICHSKARTEN :

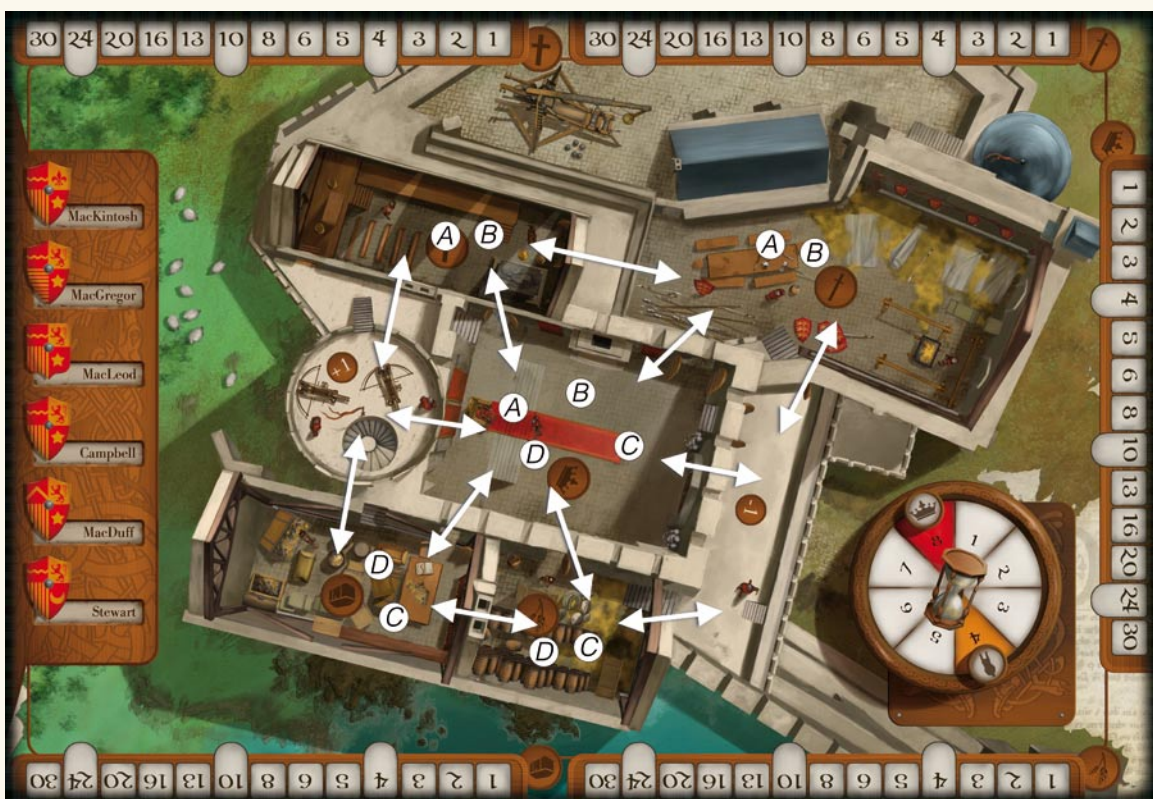
Zu Beginn der Partie bekommt jeder Spieler eine Bereichskarte. Er kann sie

A) während der Partie in einem seiner Züge aufdecken. In diesem Fall bekommt er zwei Ratgeber aus dem Vorrat, die er sofort in dem Saal einsetzen muss, der dem Bereich der Karte entspricht. Nachdem die Karte gespielt wurde, bleibt sie offen vor dem Spieler liegen.



B) bis zum Ende der Partie geheimhalten. In diesem Fall rückt er den Einflussstein in seinem bevorzugten Einflussbereich (der durch die Karte angegeben wird) am Spielende 2 Felder vor, ohne dabei die Schwellen zu berücksichtigen.

Aneinandergrenze Säle (A, B, C, D) und mögliche Bewegungen der Agenten (Pfeile).



TURM UND WEHRGANG :

Der Turm und der Wehrgang an den Seiten des Schlosses ermöglichen besondere Aktionen.



Der Turm (zwischen Schatzkammer und Kapelle) erlaubt es dem Spieler, der hier die Mehrheit hat, einen seiner Einflusssteine auf einer beliebigen Einflussleiste um ein Feld vorzurücken.



Der Wehrgang, der den Rittersaal mit der Vorratskammer verbindet, erlaubt es dem Spieler, einen beliebigen Einflussstein eines Gegners um ein Feld zurückzusetzen.

Achtung: Diese Aktion kann nicht dazu genutzt werden, den Einflussstein eines Gegners von einer Einflussleiste zu entfernen. Ein Einflussstein auf dem Feld 1 kann also nicht weiter zurückgesetzt werden.

SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG :

Nach Abschluss der 8. Runde erfolgt die Schlusswertung.

Vorher enthüllt jeder Spieler, falls dies noch nicht geschehen ist, seinen bevorzugten Einflussbereich, indem er seine Bereichskarte aufdeckt, und rückt in diesem Bereich seinen Einflussstein zwei Felder vor, ohne dabei die Schwellen zu berücksichtigen.

Dann erhalten die Spieler für jede Einflussleiste Punkte entsprechend dem erreichten Einflussfeld.

Zusätzlich bekommt jeder Spieler:

- 3 Punkte, wenn er allein an der Spitze seines bevorzugten Bereiches steht.

- 1 Punkt für jedes gesammelte aber nicht eingesetzte königliche Privileg.

- 1 Punkt für jeden Ratgeber, den er noch besitzt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und darf den Titel „Hüter des Königreiches“ führen.

Bei Punktgleichheit entscheidet die Zahl der königlichen Privilegien, die noch vor den Spielern liegen. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

SPIEL MIT 3 SPIELERN :

Im Spiel zu dritt wird ein neutraler Spieler eingesetzt.

Seine Agenten werden zu Beginn in die Schlosssäle mit den Einflussymbolen gestellt, aber nicht in den Thronsaal. Die Karte seines Clans wird aufgedeckt.

Am Ende des eigenen Zuges (nach der Wertung) verfügt jeder Spieler über eine zusätzliche Aktion, die nur dazu genutzt werden kann, einen Agenten des neutralen Spielers zu bewegen.

Anmerkung: Der neutrale Spieler hat keinen bevorzugten Bereich und erhält keine Einflusspunkte. Außerdem können die Agenten dieses Spielers nicht mit der Aktionskarte „Verdacht“ aus dem Schloss gejagt werden.

DANKSAGUNGEN :

Der Autor dankt seiner Prinzessin und seinen beiden kleinen Prinzen für ihre Geduld, seinen Freitags-Kumpeln (Dom, Dav, Fab, Yan, JP) für ihre Funktion als Versuchskaninchen, Jean-Paul für seinen wunderbaren Prototypen und allen, die das Spiel getestet, unterstützt und gefördert haben. Er dankt vor allem Alain für sein Vertrauen. Carpe Diem.

Der Verleger dankt allen, die bei der Korrektur der Spielregeln geholfen haben, vor allem Thomas Alban, Sebastien Glavier und Sebporcel.

Großen Dank an Julie Lejarre für ihre Unterstützung, ohne die Régents bestimmt nie erschienen wäre.



Spielhilfe

AKTIONEN :

Kostenpflichtige Aktionen (1 Aktionspunkt)

- A) Einen Agenten bewegen
- B) Den König bewegen
- C) Einen Ratgeber rekrutieren (nur einmal pro Zug)
- D) Einen Ratgeber einsetzen
- E) Einen Gegenspieler ausspionieren (nur einmal pro Zug)
- F) Einen Gegenspieler anklagen
- G) Einen Agenten einsetzen

Kostenlose Aktionen

- 1) Eine Aktionskarte spielen (nur einmal pro Zug)
- 2) Die Bereichskarte aufdecken und 2 Ratgeber in den entsprechenden Saal setzen
- 3) Einen königliches Privileg einsetzen (nur einmal pro Zug)

GERNE VERGESSEN :

- In der letzten Runde dürfen keine Aktionskarten gespielt werden.
- Ein Spieler, der nur noch eine Aktionskarte auf der Hand hält, kann nicht ausspioniert werden.
- Ein Spieler, der seine fünfte Aktionskarte ausspielt, setzt einen Einflussstein um 2 Felder oder zwei Einflusssteine um je 1 Feld vor.
- Am Ende der 4. Runde erhält jeder Spieler, der alleine an der Spitze eines Einflussbereichs steht, einen königlichen Ratgeber.
- Anklagen können nur in Gegenwart des Königs erhoben werden. Der Ankläger muss also mindestens einen Agenten dort haben, wo sich der König aufhält.

AKTIONSKARTEN :



Verdacht (Suspicion):

Der Spieler kann einen gegnerischen Agenten aus dem Schloss vertreiben.
Die Karte „Verdacht“ zeigt an, dass der Spieler nicht zum Clan MacKintosh gehört.



Diplomatie (Diplomatie):

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler trotzdem die Mehrheit in EINEM beliebigen Raum.
Die Karte „Diplomatie“ zeigt an, dass der Spieler nicht zum Clan MacGregor gehört.



Allianz (Alliance):

Der Spieler kann auch in Anwesenheit von König Edward I. eine Mehrheit erringen.
Die Karte „Allianz“ zeigt an, dass der Spieler nicht zum Clan MacLeod gehört.

MEHRHEITEN :

1 Saal:

Der Spieler setzt seinen Einflussstein im entsprechenden Bereich ein Feld vor.

2 oder mehr benachbarte Säle:

Der Spieler setzt alle entsprechenden Einflusssteine um die Anzahl der Säle vor, in denen er die Mehrheit besitzt. Er besitzt geballten Einfluss.

2 oder mehr nicht benachbarte Säle:

Der Spieler setzt die entsprechenden Einflusssteine jeweils ein Feld vor.

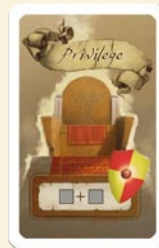
Wehgang und Turm:

Der Wehgang und der Turm werden auch durch Mehrheit aktiviert, aber für die Ermittlung von geballtem Einfluss nicht mitgezählt.

ANKLAGE :

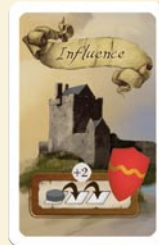
Wenn die Anklage erfolgreich ist, zieht der Ankläger einen Einflussstein um 2 Felder oder zwei Einflusssteine um je 1 Feld vor und erhält einen Ratgeber. Der angeklagte Spieler muss seine verbleibenden Aktionskarten abwerfen.

Wenn die Anklage fehlschlägt, zieht der Ankläger nach Wahl des Angeklagten einen Einflussstein um 2 Felder oder zwei Einflusssteine um je 1 Feld zurück. Er legt das benutzte sowie das korrekte Anklageplättchen ab.



Privileg (Privilege) :

Der Spieler kann einmalig zwei seiner Agenten in einer Aktion bewegen.
Die Karte „Privileg“ zeigt an, dass der Spieler nicht zum Clan Campbell gehört.



Einfluss (Influence) :

Der Spieler rückt sofort einen Einflussstein seiner Wahl um 2 Felder oder 2 Einflusssteine um je 1 Feld vor.
Die Karte „Einfluss“ zeigt an, dass der Spieler nicht zum Clan MacDuff gehört.



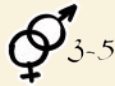
Verrat (Trahison) :

Der Spieler kann zwei Agenten seiner Wahl auf dem Plan vertauschen.
Die Karte „Verrat“ (Trahison) zeigt an, dass der Spieler nicht zum Clan Stewart gehört.

Régents

De bewakers van het koninkrijk

Een bordspel van Joel Boutteville - illustraties : Stéphane POINSOT
Nederlandstalige vertaling Ben VERHAEVERT en Ellen D'HONDT



In 1286 sterft Alexander III, koning van Schotland aan een val van zijn paard. Omdat geen van zijn kinderen hem overleefd heeft, roepen de Lords zijn 4 jaar oude kleindochter Margaret uit als Koningin van Schotland. Maar omdat ze nog zo jong is, stellen de Lords een Regent aan – De bewaker van Schotland die Schotland zal besturen tot Margaret voldoende oud is om zelf te regeren. Verzameld in conclaaf in het kasteel van Edinburg, met Edward I, Koning van Engeland als scheidsrechter, moeten de belangrijkste clans van Schotland hun invloed laten gelden om deze schitterende en belangrijke titel van Regent ook 'bewaker van het koninkrijk' genoemd, binnen te halen.

DOEL VAN HET SPEL :

Aan het hoofd van een van de belangrijkste Schotse clans heb je 8 dagen tijd. 8 dagen om je vertrouwelingen strategisch op te stellen in de verschillende kamers van het kasteel. Met de hulp van de raadgever van de koning kan je, indien nodig, invloedspunten winnen. Deze punten zullen je helpen de schitterende titel van "bewaker van het koninkrijk" in de wacht te slepen. Maar hoedt je voor Edward I, koning van Engeland die zijn rol als scheidsrechter op een eigenaardige manier invult en vermijd ook om je acties te onthullen aan de andere clans want dan loop je gevaar beschuldigd te worden van occulte praktijken en verlies je alle geloofwaardigheid, en misschien zelfs meer ...

SPELMATERIAAL :

SPELOPSTELLING :

Leg het speelbord in het midden van de tafel.

Leg alle pionnen RAADGEVER naast het speelbord waar ze de algemene voorraad vormen.

Plaats de pion EDWARD I op het speelbord in de troonzaal (centrale kamer)

Plaats de rondeteller (zwart) op het vak 1 van het rondespoor.

Leg een PRIVILEGE VAN DE KONING schijf op elk niveau van de verschillende invloedssporen. Het betreft hier de vakken 4, 10 en 24 van elk spoor.

20 pionnen VERTROUWELINGEN
(4 per kleur)



1 pion
EDWARD I



20 pionnen
RAADGEVER



30 ACTIE kaarten
(5 van elke soort)



30
BESCHULDIGING
tegels
(5 van elke CLAN)



25 SCORE
schijven



1 speelbord dat het kasteel van Edinburg voorstelt, bestaande uit 5 KAMERS, elk gebonden aan een domein, 1 TOREN en 1 WEERGANG.

15 schijven
PRIVILEGE VAN
DE KONING

Elke speler neemt alle pionnen van een kleur en trekt nadien een willekeurige CLAN kaart uit de 6 beschikbare kaarten, kijkt ernaar en legt ze dan gesloten voor zich neer. Als alle spelers hun kaart gekozen hebben leg je de overgebleven kaarten opnieuw in de doos zonder ernaar te kijken. Ze zullen in de loop van het spel niet meer gebruikt worden.

Elke speler neemt een ACTIE kaart van elke soort en een BESCHULDIGING tegel van elke CLAN. De speler legt vervolgens zonder aan de andere spelers kenbaar te maken, die ACTIE kaart weg die niet overeenkomt met het wapenschild van zijn clan. (zie hierna DE CLANS).

Elke speler trekt tenslotte een DOMEIN kaart, bekijkt deze en legt ze dan gesloten voor zich neer. Deze kaart toont hem zijn favoriet domein wat invloed betreft. De niet gebruikte DOMEIN

kaarten worden gesloten in de doos gelegd. Ze zullen in de loop van het spel niet meer gebruikt worden.

Nu het spelmateriaal verdeeld is, kiest men willekeurig een startspeler. Elke speler, beginnende met de startspeler en vervolgens in klokwijzerzin, gaat nu een van zijn pionnen VERTROUWELING in een kamer van het kasteel plaatsen. Men doet dit totdat alle spelers hun 4 pionnen VERTROUWELING geplaatst hebben. Nu kan het spel beginnen.

Opgepast : Voor een spel met 3 spelers kijk naar het einde van de regels onder hoofdstuk "spel met 3 spelers".

DE CLANS :

6 clans gaan zich meten om de titel Regent van het koninkrijk SCHOTLAND te betwisten : de clan CAMPBELL, De clan MAC DUFF, de clan MAC LEOD, de clan MAN KINTOSH, de clan MAC GREGOR en de clan STEWART .

Elke clan heeft een wapenschild dat 6 elementen bevat en elk wapenschild verschilt van de anderen door 1 en slechts 1 element.

MAC KINTOSH : Een lelie op de plaats van de leeuw (rechtsboven).

MAC GREGOR : Horizontale lijnen in plaats van verticale (linksonder)

MAC DUFF : driehoek in de plaats van golf (linksboven)

STEWART : De maan in plaats van een ster (rechtsonder).

MAC LEOD : de vorm van het wapenschild

CAMPBELL : de centrale rivet is vierkant in plaats van rond.

Deze 6 standaardelementen van het wapenschild zijn verbonden met een ACTIE kaart. Bij het begin van het spel moet elke speler die ACTIE kaart afleggen waarvan het standaardelement niet terug te vinden is op zijn blazoen.

Voorbeeld : De speler die met de clan MAC KINTOSH speelt moet de ACTIE kaart afleggen met de leeuw die niet op zijn blazoen voorkomt.

HET KASTEEL VAN EDINBURG :

Het kasteel is samengesteld uit 5 zalen (ook kamers genoemd) een toren en een weergang, die verschillende acties toelaten.

De 5 zalen van het kasteel, gemerkt met een symbool, zijn : De troonzaal (kroon – POLITIEK domein), De wapenzaal (zwaard – MILITAIR domein), De schatkamer (koffer – FINANCIËEL domein), De kapel (kruis – RELIGIEUS domein), de voorraadkamer (korenaar – COMMERCIEEL domein). Ze zullen het de spelers mogelijk maken hun schijven te laten opschuiven op de verschillende invloedssporen van het overeenkomstige domein.

De toren en de weergang maken elk specifieke acties mogelijk zoals een invloedspunt winnen in een domein van zijn keuze (de toren) of het tegenovergestelde, een andere speler 1 invloedspunt ontnemen in een domein van zijn keuze waar die speler reeds invloedspunten had gescoord. (de weergang).

De VERTROUWELINGEN kunnen zich van zaal naar zaal verplaatsen indien deze aaneengesloten zijn (zie schema pag. 6). Koning EDWARD I kan enkel in die kamers of zalen gaan die door een symbool zijn aangeduid. De Toren en weergang zijn voor hem verboden gebied.



SPELRONDE :

Het spel loopt over 8 rondes.

De spelers spelen elk om beurt, beginnende met de startspeler en vervolgens in klokwijzerzin. De spelbeurt van een speler bestaat uit 2 fasen : 1 ACTIE fase en een fase waarbij de meerderheden worden afgerekend (zie EINDE SPELBEURT hieronder).

Tijdens zijn ACTIE beurt kan de speler 3 acties uitvoeren van de 7 hieronder vernoemde acties :

A) een van zijn VERTROUWELINGEN verplaatsen

Elke speler beschikt over 4 VERTROUWELINGEN. Hij kan deze op het spelbord verplaatsen van de ene zaal naar de andere wanneer deze aangrenzend zijn (zie schema pag. 6) Elke verplaatsing komt overeen met een actie. Een VERTROUWELING kan meermaals in dezelfde beurt verplaatst worden maar elke verplaatsing kost een actie.

B) Koning EDWARD I verplaatsen

De aanwezigheid van koning EDWARD I in een zaal verhindert dat in deze zaal het meerderhedeneffect kan gerealiseerd worden. Het kan dus nuttig zijn de koning naar een andere zaal te verplaatsen, teneinde van een meerderheid in een bepaalde zaal te genieten of integendeel om te verhinderen dat een andere speler van een meerderheid in een zaal zou kunnen gebruik maken.

Koning EDWARD I verplaatst zich zoals de VERTROUWELINGEN van zaal naar zaal. Hij kan echter niet naar de toren of de weergang.

C) Een RAADGEVER nemen

Eenmaal per ronde kan een speler ervoor kiezen gebruik te maken van de diensten van een RAADGEVER. Hij neemt hiertoe een RAADGEVER uit de algemene voorraad en plaatst deze voor hem neer. Hij kan hem dadelijk spelen zo hij nog acties overheeft tijdens deze spelbeurt (zie een RAADGEVER spelen) of hem bewaren en op een later tijdstip spelen. Indien er geen RAADGEVERS meer in de algemene voorraad zijn, is deze actie niet uitvoerbaar.

D) Een RAADGEVER spelen

Als een speler een RAADGEVER, die hij in zijn bezit heeft, speelt dan heeft deze hetzelfde effect als zou hij een VERTROUWELING spelen, met dit verschil dat de RAADGEVER zich niet van zaal naar zaal kan verplaatsen. Hij wordt dadelijk op de plaats van keuze van de speler geplaatst. De speler gebruikt deze RAADGEVER dus op dezelfde manier als hij zijn VERTROUWELINGEN gebruikt om zijn meerderheid te berekenen.

Opmerking : Een speler kan een RAADGEVER in een zaal of kamer zetten waar hij geen VERTROUWELING staan heeft.

Op het einde van de spelbeurt van de speler worden de gespeelde RAADGEVERS van het bord genomen en in de algemene voorraad gelegd.

E) Een tegenstander bespioneren

Eenmaal per beurt mag een speler een tegenstander bespioneren.

Hij bekijkt daartoe een willekeurige ACTIE kaart van diegene die de bespioneerde speler nog op handen heeft.

Opgepast : Een speler die nog maar 1 ACTIE kaart op handen heeft kan niet meer bespioneerd worden.

F) een speler beschuldigen van occultisme

Als een speler een ACTIE kaart speelt (zie verder), dan onthult hij beetje bij beetje de verschillende standardelementen van zijn blazoën, waardoor hij blootgeeft tot welke clan hij behoort. Een speler kan hem daardoor van occultisme beschuldigen en bijkomende invloedspunten scoren. Hiertoe dient deze speler een BESCHULDIGING tegel te spelen waarop de naam van de clan is vermeld, door deze gesloten voor de speler die hij beschuldigd neer te leggen.

Opgepast : Een speler kan een andere speler maar van occultisme beschuldigen als hij een VERTROUWELING staan heeft in dezelfde zaal als waar zich de koning bevindt.

Indien deze clan overeenstemt met de clan van de beschuldigde speler, dan legt deze zijn CLAN kaart open. De aanklager wint 2 invloedspunten die hij naar willekeur over willekeurige invloedssporen mag verdelen en krijgt bovendien een RAADGEVER die hij voor zich plaatst. Hij kan deze dadelijk spelen indien hem nog acties resten. De beschuldigde moet alle ACTIE kaarten die hem nog resten, afleggen.

In het tegenovergestelde geval toont de aangeklaagde zijn CLAN kaart enkel in het geheim aan zijn aanklager om zijn onschuld te bewijzen. De aanklager verliest nu 2 invloedspunten op een of meerdere invloedssporen, naar keuze van de foutief beschuldigde speler. De BESCHULDIGING tegel wordt gesloten weggelegd en kan voor de rest van het spel niet meer gebruikt worden. De aanklager legt ook gesloten de BESCHULDIGING tegel weg van de speler die hij valselijk beschuldigde. Hij kan deze niet meer beschuldigen.

Voorbeeld : Speler A beschuldigt speler B lid te zijn van de clan MACGREGOR. Maar speler B is lid van de clan CAMPBELL. Speler A legt dan de BESCHULDIGING tegel MACGREGOR weg (de gespeelde tegel) maar ook de BESCHULDIGING tegel CAMPBELL.

G) Een VERTROUWELING op het bord zetten

Deze actie is pas mogelijk indien een andere speler de kaart VERDENKING gespeeld heeft en een van je VERTROUWELINGEN buiten het kasteel heeft weggenomen. Voor de kost van een actie kan je deze dus laten terugkeren naar een willekeurige zaal in het kasteel.

Een speler kan, naast zijn acties, ook gratis acties spelen (zie verder Actie kaarten, PRIVILEGE schijven en DOMEIN kaarten).

EINDE VAN DE SPELBEURT VAN EEN SPELER :

Wanneer je de macht nastreeft is het niet wijs de ene invloed te verwaarlozen voor een andere. Om hoop te koesteren op de titel, moet je op alle invloedsgebieden sterk staan.

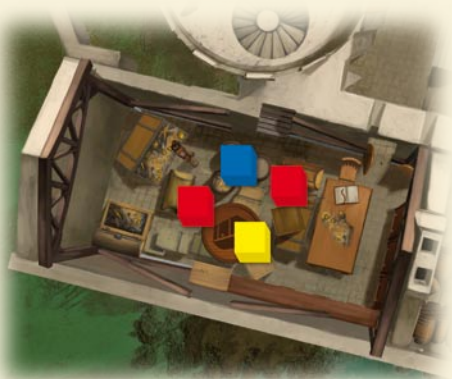
Daarom werkt het systeem voor het winnen van invloedspunten met een niveausysteem. Deze niveaus zien er anders uit op de invloedssporen (vakken 4, 10 en 24). Daar bevinden zich ook de PRIVILEGE schijven die de spelers kunnen verwerven.

Bij de afrekening van de punten op het einde van een spelbeurt van een speler, kan deze op het domein niet naar een hoger niveau gaan, zolang hij niet op alle andere domeinen het voorgaande niveau heeft bereikt. Voor het eerste niveau (vak 4) kan een speler dit niet overschrijden indien hij niet minstens 1 vak vooruitgegaan is op alle andere invloedssporen. Voor het tweede dient de speler dus eerst op alle andere invloedssporen het eerste niveau te hebben bereikt voor hij dit tweede niveau kan overschrijden. Het derde niveau kan pas overschreden worden als hij op alle andere invloedssporen het tweede niveau bereikt heeft.

Op het einde van zijn spelbeurt zal de speler dus een afrekening maken van de eventuele meerderheden per zaal en zijn SCORE schijf op de overeenkomstige invloedssporen vooruitschuiven.

Om dit te verwezenlijken moet hij meer VERTROUWELINGEN hebben in de zaal tegenover elke andere spelers individueel bekeken en mag koning EDWARD I niet aanwezig zijn in deze zaal.

VB. 1 :



De rode speler heeft twee VERTROUWELINGEN in de schatkamer. De gele en blauwe speler elk 1 en de andere spelers geen. De rode speler heeft dus de meerderheid en mag zijn schijfje 1 vakje vooruit zetten op het invloedsspoor FINANCIEN

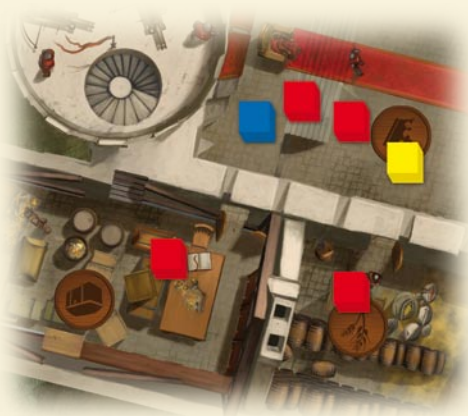
VB. 2 :



De rode speler heeft 2 VERTROUWELINGEN staan in de kapel, de gele speler 1 en de andere spelers geen. Maar, ook EDWARD I staat in deze zaal. De rode speler mag zijn schijfje dus niet vooruitschuiven op het invloedsspoor RELIGIE.

Als een speler de meerderheid heeft in meerdere aangrenzende kamers, dan mag hij zijn SCORE schijfje evenveel plaatsen opschuiven als hij de meerderheid heeft in het aantal aangrenzende kamers. Men spreekt hierbij van samengestelde invloed.

VB. 3:



De rode speler heeft de meerderheid in de troonzaal, de voorraadkamer en de schatkamer. Hij mag dan zijn 3 schijfjes 3 plaatsen vooruitschuiven op het POLITIEK, FINANCIËEL en HANDEL invloedsspoor.

Opgepast : een samengestelde invloed is niet mogelijk met de toren en de weergang.

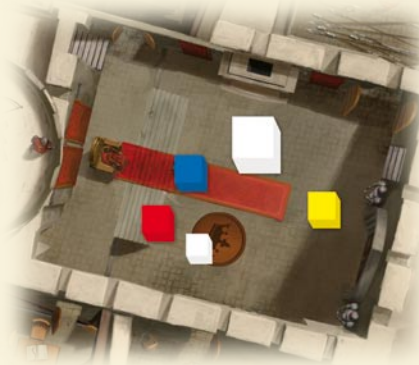
Bij het berekenen van de meerderheden houdt de speler ook rekening met de geboden hulp door de RAADGEVERS en de ACTIE kaart(en) die hij zou gespeeld hebben.

VB. 4 :



De rode speler heeft evenveel VERTROUWELINGEN in de wapenzaal als de blauwe en gele speler, maar de rode speler heeft een RAADGEVER gespeeld. Hij heeft dus de meerderheid en schuift zijn schijfje 1 vakje op het invloedsspoor MILITAIR.

VB. 5 :



Dankzij zijn kaart VERBOND en een RAADGEVER die hij hier geplaatst heeft, verkrijgt de rode speler hier de meerderheid, ondanks de aanwezigheid van EDWARD I

Enmaal de afrekening van de meerderheden gedaan, eindigt de beurt van de speler en begint de beurt van de volgende speler aan zijn linkerszijde.

Opgepast : De punten op de invloedssporen zijn niet lineair. Hoe meer een speler opschuift binnen een domein, hoe meer punten hij scoort op het einde van de wedstrijd.



Van 1 tot 6 gaat het spoor met 1 punt vooruit.



Vanaf 6 gaan ze geleidelijk op per 2 en per 3.



En per 4 vanaf 16 en uiteindelijk per 6 vanaf 24.

BONUS VAN DE 4° RONDE :

Op het einde van de 4° ronde krijgen alle spelers die alleen leider zijn in een bepaald domein, 1 RAADGEEVER per betrokken domein, die ze in een volgende ronde kunnen gebruiken of opsparen tot het einde van het spel om bijkomende punten te scoren.

ACTIE KAARTEN :

Er zijn 6 ACTIE kaarten, maar elke speler beschikt er maar over 5 (zie spelopstelling). Het detail van deze kaarten vindt je op het einde van de spelregels.

Bovenop zijn 3 verplichte acties kan een speler gratis per ronde (behalve in de laatste ronde) een ACTIE kaart spelen die hij nog op handen heeft. Deze ACTIE kaart kan op elk willekeurig ogenblik in de beurt van de speler gespeeld worden, maar voor het afrekenen der meerderheden.

Een speler die een ACTIE kaart speelt, legt deze open voor zich neer.

Afhankelijk van de ACTIE kaart voert hij het effect ervan dadelijk uit of bij het afrekenen van de meerderheden. Eenmaal het effect uitgevoerd, blijft deze kaart liggen voor de speler die haar speelde en kan deze tijdens rest van het spel niet meer gebruikt worden.

Opgepast : De gespeelde ACTIE kaarten moeten ten alle tijde voor alle spelers zichtbaar blijven.

Wanneer een speler zijn laatste ACTIE kaart speelt, en daarmee prijsgeeft tot welke clan hij behoort, dan krijgt hij dadelijk 2 invloedspunten die hij willekeurig over de invloedssporen kan verdelen.

Opgepast : Men kan geen ACTIE kaart meer spelen in de laatste ronde.

SCHIJVEN PRIVILEGE :

Bij het bereiken van een niveau (vakken 4, 10 en 24 van de invloedssporen) kan een speler als hij deze vakken bereikt een PRIVILEGE schijf nemen, als deze al niet door een andere speler is genomen.

Hij neemt dan de PRIVILEGE schijf van het bord en legt ze voor zich neer. Hij kan ze dadelijk spelen of nadien om een bijkomende actie te verkrijgen. Hij kan ze ook bijhouden tot het einde van het spel en zo per schijf een extra overwinningpunt scoren.

Opgepast : een speler kan maar 1 PRIVILEGE schijf per ronde spelen.

Eenmaal gespeeld, verdwijnen deze schijven uit het spel.

DOMEIN KAART :

In het begin van het spel krijgt elke speler 1 DOMEIN kaart. Hij kan :

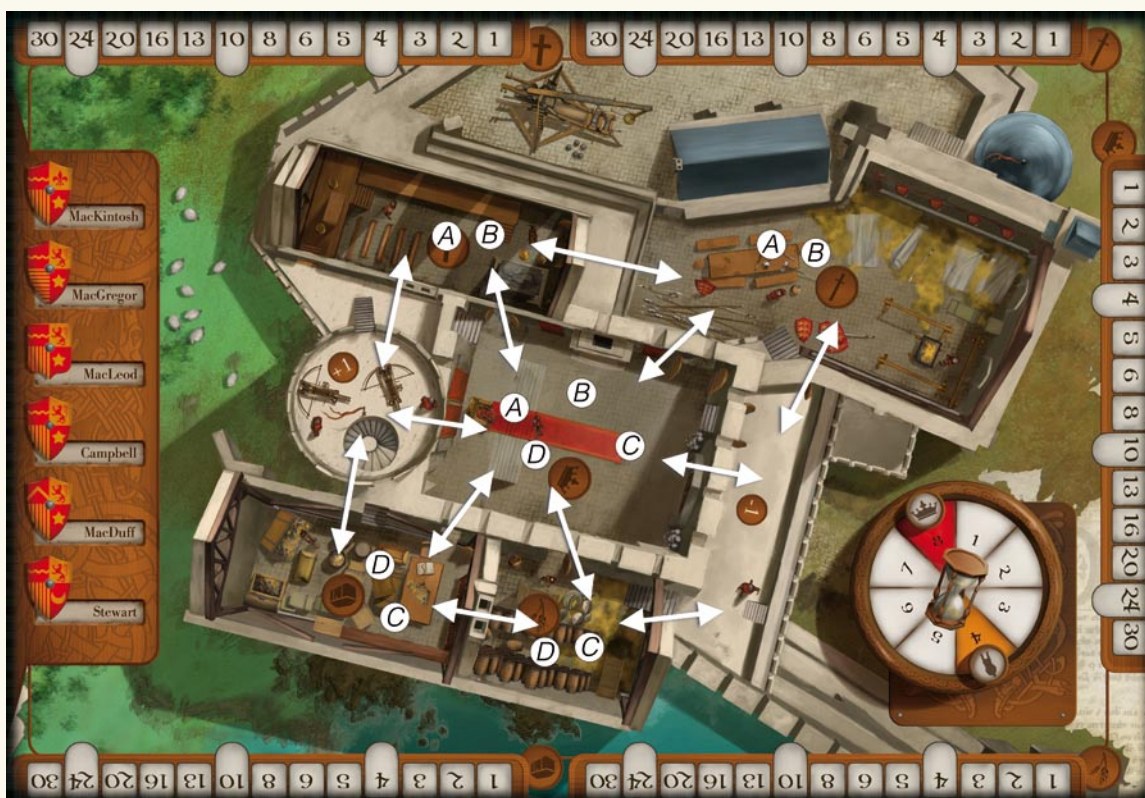
A) Of ze tijdens zijn beurt open leggen. Hij krijgt dan 2 RAADGEEVERS die hij dadelijk in de overeenkomstige zaal (het domein afgebeeld op de kaart) moet spelen.

B) Of ze geheim houden tot op het einde van het spel. Hij kan dan zijn schijf 2 bijkomende vakjes vooruitschuiven op het invloedsspoor van zijn DOMEIN kaart (Domein aangegeven op de kaart) zonder rekening te moeten houden met de beperking van niveaus.

Eenmaal gespeeld wordt de kaart open voor de speler gelegd.



aangrenzende kamers (A,B, C, D) en mogelijke bewegingen (pijl)



TOREN EN WEERGANG :

De Toren en de weergang staan bijzondere acties toe.



De toren (tussen de schatkamer en de kapel) zal de speler die de meerderheid heeft op dit vak toestaan een van zijn schijven op de invloedssporen een vakje vooruit te schuiven op een willekeurig spoor, onafgezien van het feit of hij dit schijfje reeds heeft vooruitgeschoven of niet.



De weergang die de wapenzaal met de voorraadkamer verbindt, maakt het mogelijk om een schijf van een tegenstander 1 vak achteruit te zetten op een invloedsspoor.

Opgepast : Een speler mag deze actie niet gebruiken om een schijf van een tegenstander van het invloedsspoor te halen

BEDANKINGEN :

De auteur wenst te danken : Zijn prinses en twee kleine prinsjes voor hun geduld, zijn vriendenkring van vrijdagavond (Dom, Dav, Fab, Yan, JP) op op te treden als proefkonijnen, Jean -Paul voor het maken van een heel mooie proto, allen die het spel hebben getest en die hebben geholpen door hun aanmoedigingen en ondersteuning. Hij bedankt zeer sterk Alain, die in hem is blijven geloven. Carpe Diem.

De uitgever bedankt de verschillende personen die geholpen hebben met het verbeteren van de regels in het bijzonder THOMAS Alban, Sebastien GLAVIER en Sebporcel

Nog een grote bedankt aan Julie LEJARRE voor haar ondersteuning. Zonder haar steun zou REGENTS waarschijnlijk nooit zijn uitgebracht.

EINDE VAN HET SPEL EN EINDAFREKENING:

Op het einde van de 8^e ronde, nadat elke speler zijn beurt heeft afgewerkt, vindt de eindafrekening plaats.

Alvorens dit te doen draait elke speler, in zoverre dit nog niet is gebeurd, zijn DOMEIN kaart open. Hij schuift dan zijn schijf op het invloedsspoor van het DOMEIN dat de kaart aanduidt 2 vakjes naar voren, zonder hierbij rekening te moeten houden met de beperkingen van niveaus.

Voor elk invloedsspoor tellen de speler het niveau dat ze bereikt hebben bij elkaar op.

Tenslotte telt elke speler hierbij nog op :

- 3 bijkomende punten indien hij alleen aan de leiding staat op zijn Favoriet DOMEIN (zie kaart).

- 1 bijkomend punt per verworven maar niet gespeelde PRIVILEGE schijf.

- Bijkomend punt voor elke RAADGEVER die hij nog in zijn bezit heeft.

De speler met de meeste punten wint het spel en verkrijgt de titel "bewaker van het koninkrijk".

Bij gelijke stand, is het het aantal PRIVILEGE schijven dat de speler nog voor zich liggen heeft, dat telt. Indien er dan nog gelijke stand is, worden de spelers die gelijk staan tot winnaar uitgeroepen.

SPEL MET 3 SPELERS :

Bij 3 spelers wordt een NEUTRALE clan in spel gebracht.

De vertrouwelingen van deze clan worden bij het begin van het spel in de zalen van het kasteel geplaatst waar een INVLOED symbool staat, behalve in de tronzaal. De clankaart wordt vervolgens omgedraaid.

Op het einde van zijn beurt beschikt de speler over een bijkomende actie, waarmee hij echter alleen maar een VERTROUWELING van de neutrale clan mag verplaatsen.

Opmerking : de neutrale clan heeft geen favoriet DOMEIN en verdient geen invloedspunten. De VERTROUWELINGEN van de NEUTRALE clan kunnen ook niet uit het kasteel verwijderd worden door de kaart verdenking.



Spelhulp

ACTIES :

Betalende acties (1 punt per actie)

- A) een VERTROUWELING verplaatsen
- B) De KONING verplaatsen
- C) Een RAADGEVER aanwerven (1 maal per beurt)
- D) Een RAADGEVER plaatsen
- E) Een tegenstander bespioneren (1 maal per beurt)
- F) Een speler beschuldigen
- G) Een VERTROUWELING plaatsen

Gratis acties :

- 1) Een ACTIE kaart spelen (1 maal per beurt)
- 2) Zijn DOMEIN kaart omdraaien en 2 RAADGEVERS in de overeenkomstige zaal plaatsen
- 3) Een PRIVILEGE schijf spelen (1 maal per beurt)

AANDACHTSPUNTEN :

- Een speler mag geen ACTIE kaart spelen in de laatste ronde.
- Een speler met nog 1 ACTIE kaart, mag niet meer bespioneed worden.
- Een speler die zijn 5^e ACTIE kaart speelt, schuift 1 schijf 2 plaatsen of 2 schijven 1 plaats op op het invloedsspoor.
- Op het einde van de 4^e ronde krijgt elke speler die alleen aan de leiding staat op een invloedsspoor 1 RAADGEVER per betrokken domein, die hij in zijn persoonlijke voorraad bijhoudt.
- Beschuldigingen gebeuren steeds in bijzijn van de KONING. De aanklager moet dus steeds minstens 1 VERTROUWELING hebben in de zaal waar de KONING zich bevindt.

ACTIE KAARTEN :



Verdenking (suspicion) : je mag een vertrouweling van een tegenstander uit het kasteel sturen.

De kaart VERDENKING geeft aan dat je geen deel uitmaakt van de clan MAC KINTOSH



Diplomatie (diplomacy) : Bij een gelijke stand, heb je toch de meerderheid in een zaal naar jouw keuze.

De kaart DIPLOMATIE geeft aan dat je geen deel uitmaakt van de clan MAC GREGOR



Verbond (alliance) : Je kan van je meerderheid gebruik maken, ondanks de aanwezigheid van koning EDWARD I.

de kaart verbond geeft aan dat je geen deel uitmaakt van de clan MAC LEOD.

MEERDERHEID :

1 zaal

De speler schuift zijn schijf van het overeenkomstige invloedsspoor met 1 vak vooruit.

2 of meer aangrenzende zalen :

De speler schuift zijn schijven van de overeenkomstige invloedssporen evenveel vakjes vooruit als er aangrenzende zalen zijn. Men zegt dat hij een samengestelde meerderheid heeft

2 of meer niet aangrenzende zalen :

De speler schuift de schijven van de de overeenkomstige invloedssporen 1 vak op.

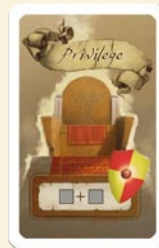
Weergang en toren :

De weergang en toren worden op dezelfde manier geactiveerd als de zalen (meerderheid) maar tellen niet mee om een samengestelde meerderheid te bepalen.

BESCHULDIGING :

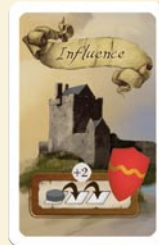
Indien de beschuldiging lukt, dan schuift de aanklager 1 schijf 2 vakjes of 2 schijven 1 vakje vooruit op het invloedsspoor naar wens en krijgt hij een RAADGEVER. De beschuldigde moet al zijn nog niet gespeelde actiekaarten afleggen.

Wanneer de beschuldiging onterecht is, moet de aanklager 1 schijf 2 vakjes of 2 schijven 1 vakje achteruit schuiven op het invloedsspoor naar wens van de beklagde. Hij legt ook de tegel BESCHULDIGING die hij zonet speelde weg alsook de juiste BESCHULDIGING tegel voor die speler.



Privilege (Privilege) : Je mag 2 vertrouwelingen verplaatsen voor de kost van 1 actie

De kaart privilege geeft aan dat je geen deel uitmaakt van de clan CAMPBELL.



Invloed (influence) : je verplaatst dadelijk 1 schijfje op een invloedsspoor 2 vakjes of 2 schijfjes 1 vakje.

De kaart invloed geeft aan dat je geen deel uitmaakt van de clan MAC DUFF.



Verraad (treason) : je mag 2 vertrouwelingen naar keuze wisselen.

De kaart verraad geeft aan dat je geen deel uitmaakt van de clan STEWART.



RégenTs

Guardians of the Kingdom

A game by Joël Boutteville Illustrated by Stephane Poinot – Translation : Jason REID



In 1286, Alexander III, King of Scotland, died after a fall from a horse. As none of his children outlived him, the Scottish lords declared that his 4-year old granddaughter, Margaret, be named Queen of Scotland. Due to her young age, the Lords established a regency to administer the kingdom until Margaret was old enough to reign. The regency was known as the Guardians of Scotland.

Having assembled at Edinburgh Castle, with King Edward 1st of England serving as arbitrator, the major Scottish clans will use their influence to earn the honorary title of Regent, «Guardian of the Kingdom ».

OBJECT OF THE GAME :

As head of one of the pre-eminent Scottish clans, you have but 8 days to earn the title of « Guardian of the Kingdom ». To do so, you'll maneuver your agents throughout Edinburgh Castle's chambers, and with the help of the King's counsellors grow your influence over a variety of lordly domains. Note well that neglecting any realm of influence will prevent you from advancing in others. And do not run afoul of the English king, Edward I (Longshanks), who's declared himself arbitrator of this dispute and seeks to stem the influence of the clans. Finally, avoid revealing your hidden agenda to your rivals, lest they convincingly accuse you of dark deeds and cost you your credibility, or more !

COMPONENTS :

SETUP :

Place the game board in the middle of the table.

Place the COUNSELLOR tokens in a pile next to the board as a general reserve.

Place the KING EDWARD I token in the Throne Room on the game board (the central ROOM).

Place the ROUND marker on space 1 of the GAME ROUND TRACK.

Place a PRIVILEGE token on the « level threshold » spaces of each influence track (spaces 4, 10, and 24).



30 ACTION cards
(5 of each type)

30 ACCUSATION
tiles
(5 for each clan)

25 SCORE
markers
(5 per color)

1 game board representing
Edinburgh Castle, with
locations consisting of 5
ROOMS, 1 TOWER and 1
RAMPART.

1 KING EDWARD
I token

20 COUNSELLOR
tokens

20 AGENT tokens
(4 per color)

15 PRIVILEGE
chips

Each player takes all the tokens of one color.

Each player randomly draws a CLAN card, looks at it, and places it face down in front of them. Return the remaining cards to the game box without looking at them.

Each player takes an ACTION card of each type. Each player then secretly removes one of their ACTION cards from the game. The card removed must be the one that does not match a symbol on their clan's coat of arms (see « THE CLANS »).

Each player takes an ACCUSATION tile for each clan (including their own), and places them face-down in front of them.

Each player randomly draws a DOMAIN card, looks at it, and places it face down in front of them. This card indicates the

player's « preferred domain » of influence. Return the remaining cards to the box without looking at them.

Randomly choose a first player. Beginning with the first player and continuing clockwise, each player places an AGENT token in one of the 5 castle ROOMS (not the Tower or the Rampart). Continue placing until each player has placed 4 AGENT tokens. The game is ready to begin.

Note : for a 3-player game, see modifications at the end of the rules.

THE CLANS :

6 clans compete for the title of Guardian of Scotland : Clan Campbell, Clan Mac Duff, Clan Mac Leod, Clan Mac Kintosh, Clan Mac Gregor and Clan Stewart.

Each clan has a coat-of-arms composed of 6 elements, 5 of which are shared with other clans and one of which is unique :

Mac Kintosh : a fleur-de-lis instead of a lion (upper right)

Mac Gregor : horizontal bars rather than vertical bars (lower right)

Mac Duff : a chevron instead of a wave (upper left)

Stewart : a moon instead of a star (lower right)

Mac Leod : the shape of the coat-of-arms is different

Campbell : a square central rivet instead of a round one.

Each of the 6 common elements are associated with an ACTION card. At the beginning of the game, each player must discard the card whose symbol is not present on their coat-of-arms.

Ex: The player who plays the MAC KINTOSH clan must discard the ACTION card with the LION symbol, which is not in its coat-of-arms.

EDINBURGH CASTLE :

The castle consists of 5 ROOMS, 1 Tower and 1 Rampart.

The 5 castle ROOMS marked with a domain symbol are : the Throne Room (Crown – POLITICAL domain), the Hall of Knights (Sword – MILITARY domain), the Treasure Room (Coffer – FINANCIAL domain), the Chapel (Cross – RELIGIOUS domain) and the Store Room (Ear of corn – TRADE domain). Players whose tokens establish a majority in these rooms will advance their SCORE markers along the matching influence tracks throughout the game (see « SCORING PHASE »).

The Tower and the Rampart enable special actions : win 1 point of influence in the domain of a player's choosing (Tower) or cost another player 1 point of influence in any domain (Rampart).

Throughout the game, players' AGENT tokens can be moved from one castle location to another adjacent location (see diagram, page 6). King Edward I, however, can only enter castle ROOMS. The King cannot enter the Tower or the Rampart.



6 CLAN cards

1 ROUND marker

5 DOMAIN cards

GAME TURN :

The game is played over 8 rounds.

Each round, starting with the first player, players take their entire turn and then pass play clockwise. A player's turn consists of two phases: an ACTION phase and a SCORING phase. During the SCORING phase, influence will be awarded based on the majorities players establish in castle locations (see « SCORING PHASE »). After all players have taken their turn, advance the ROUND marker.

During their ACTION phase, players perform 3 actions, chosen from the following 7 :

A) Move an AGENT token.

Each player has 4 AGENT tokens. A player can move one of their tokens on the board from one location to an adjacent location (see diagram on page 6). Several AGENT tokens can be moved in one turn, and one AGENT token can be moved several times, but each move counts as one action.

B) Move the KING EDWARD I token.

King Edward I prevents players from gaining the benefits of majority in whatever ROOM he occupies. A player may spend an action to move the KING EDWARD I token, thus perhaps gaining a majority for their own tokens or preventing another player from gaining the benefits of a majority elsewhere.

The King is moved from one room to another as the agents are, however he cannot enter the Tower or the Rampart.

C) Take a COUNSELLOR token.

Once per turn, a player can employ the services of a counsellor. They take a COUNSELLOR token from the general reserve and place it in front of them. They can play the token this turn if they still have actions available (see « Play a COUNSELLOR token »), or save the token for later. If there are no COUNSELLOR tokens available in the reserve, this action is not possible.

D) Play a COUNSELLOR token.

As an action, a player may place a COUNSELLOR token onto any castle location. The COUNSELLOR token is equivalent to one of the player's AGENT tokens during the SCORING phase.

Note: A player can place an COUNSELLOR in a room even if they do not have an AGENT token present.

At the end of the player's turn, return all COUNSELLOR tokens on the board to the general reserve.

E) Spy on an opponent.

Once per turn, a player can spy on another player.

The player chooses an opponent, randomly draws one of that opponent's ACTION cards, and looks at the card before returning it. The opponent is permitted to examine their hand while the player is spying.

NOTE : a player that has only one ACTION card in their hand cannot be spied upon.

F) Accuse an opponent of dark deeds.

Whenever a player plays an ACTION card (see below), they gradually reveal the different elements of their coat of arms and thus, their clan membership.

As an action, a player can accuse an opponent of dark deeds in an attempt to earn bonus influence points. To do so, the

player takes an ACCUSATION tile bearing the opponent's suspected clan name and places it face down in front of the accused player.

NOTE : a player can only accuse if they have an AGENT token in the same room as King Edward I.

The accused player looks at the tile. If the clan on the tile matches their clan, they reveal their CLAN card to all. The accuser advances a total of 2 spaces on the influence domain track(s) of their choice (respecting level thresholds ; see « SCORING PHASE »). In addition, the accuser places one COUNSELLOR token from the general reserve in front of them (if there are no COUNSELLOR tokens available, skip this step). Finally, the accused player must discard all of their remaining ACTION cards.

However, if the clan on the tile does not match the accused player's CLAN card, they reveal their card to the accuser only. The accuser goes back a total of 2 spaces on the influence domain track(s) of the accused player's choice. Without revealing them, the accuser removes from the game both the ACCUSATION tile they played as well as their ACCUSATION tile corresponding to the accused player's CLAN card.

For example : player A accuses player B to be a Mac Gregor, but player B represents the Clan Campbell. Player A discards the Mac Gregor ACCUSATION tile (which he played) as well as the Campbell ACCUSATION tile.

G) Place an AGENT token on the board.

This is possible only if a player's AGENT token has been removed from the board by another player's SUSPICION card. At the price of one action, the player places one of those tokens in the castle location of their choice.

In addition to the above actions, the player can also play bonus actions (see « ACTION cards », « PRIVILEGE chips » and « DOMAIN cards »).

SCORING PHASE :

For each castle ROOM in which the player currently has a majority of influence, they advance their SCORE marker one space on the corresponding influence track.

Majorities on the Tower or the Rampart provide a special bonus (see « TOWER AND RAMPART »).

To have « majority », the player must have more tokens in the room than any other individual opponent. In addition, King Edward I must not be in the room.

Players cannot neglect any influence tracks. Each track has several levels, and each level ends with a « level threshold ». The thresholds (spaces 4, 10, and 24) are distinctly indicated on the tracks, and each has a PRIVILEGE chip placed on it at the start of the game (see « PRIVILEGE chips »).

Whenever the player advances one of their SCORING markers (during or at the end of their turn), they can advance past a threshold if and only if they've already passed the previous threshold in all other domains. For example, to advance past the first threshold in a domain (space 4), the player must have scored at least 1 point in every other domain. To advance past space 10, the player must have reached space 5 in every other domain.

Once past a threshold, a player can continue to advance in

that level, even if their score in another domain is subsequently reduced.

Players may score castle locations in whatever order they choose.

Ex 1 :



The Red player has 2 agents in the Treasure Room. The Yellow player and Blue player have only one agent each and the other players none. The red player has majority. He advances his score marker 1 space on the FINANCIAL domain track.

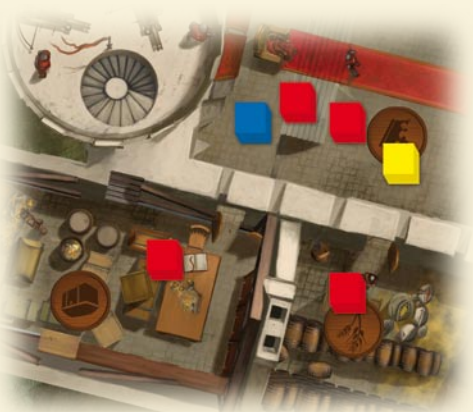
Ex 2 :



the Red player has 2 agents in the Chapel. The Yellow player has one agent, and the other players have none. However the KING EDWARD I token is present in the room. The Red player cannot advance his SCORE marker on the RELIGIOUS domain track in spite of his majority.

If a player has a majority in several adjacent ROOMS, this is known as a « combined majority » and earns bonus influence. They advance their SCORE markers on each corresponding influence track by spaces equal to the number of adjacent ROOMS involved in the combined majority.

Ex 3:



the Red player has majority in the Throne Room, in the Store Room, and in the Treasure room. He advances his POLITICAL, FINANCIAL, and TRADE SCORE markers 3 spaces each.

NOTE : neither the Tower nor the Rampart can participate in a « combined majority ».

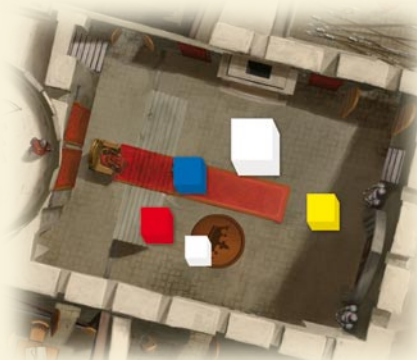
When calculating majorities, the player includes any COUNSELLOR tokens in the locations as well as bonuses from any ACTION card they might have played.

Ex 4 :



the Red player has one agent in the Hall of Knights. The Yellow player and the Blue player have one, too. But the Red player has also placed a counsellor in the room. He wins majority and advances his SCORE marker one space in the MILITARY domain.

Ex 5 :



Thanks to the ALLIANCE card and the counsellor he played, the Red player wins majority in spite of the presence of the KING EDWARD I token.

When the player has finished scoring their majorities, their turn is over. Play passes to the left.

NOTE : the points on the influence tracks do not increase linearly. The further a player advances in a domain, the more points they will score at the end of game.



From 1 to 6, the influence spaces each earn 1 point.



From 6, each space is worth 2 points. From 10, each space is worth 3...



..., from 16, each space is worth 4 points and the last space is worth 6..

ROUND 4 BONUS :

At the end of round 4, players receive 1 COUNSELLOR token for each influence track in which they alone are in the lead. The tokens can be played as usual or kept until the end of the game to score additional points.

«ACTION» CARDS :

There are 6 ACTION cards, but each player only plays with the 5 corresponding to their clan's coat-of-arms (see SETUP).

In addition to their 3 actions, a player can play one ACTION card each turn, except during the last round. ACTION cards can be played at any time during the ACTION phase of a player's turn.

When played, ACTION cards are placed face up in front of the player.

Depending on the card, it will have either an immediate effect or an effect during the upcoming SCORING phase (see « ACTION CARDS »). Once the effect has been applied, the card remains face up and cannot be played again.

NOTE : played action cards must remain visible to the other players for the rest of the game.

When a player plays their last action card, thus revealing the identity of their clan, they advance a total of 2 spaces on the influence domain track(s) of their choice (respecting level thresholds ; see « SCORING PHASE »).

NOTE : ACTION cards cannot be played during the last round of the game

«PRIVILEGE» CHIPS :

Upon reaching a level threshold of an influence track (spaces 4, 10, and 24), a player can take its PRIVILEGE chip if it has not already been claimed by another player.

The player takes the chip from the board and places it in front of them. During the player's ACTION phase, the chip can be played to gain an additional action. The chip can also be kept unplayed to score 1 extra victory point at the end of game.

NOTE : a player can only play one PRIVILEGE chip per turn.

Once played, PRIVILEGE chips are removed from the game.

«DOMAIN» CARDS :

At the beginning of the game, each player randomly receives a DOMAIN card. They can :

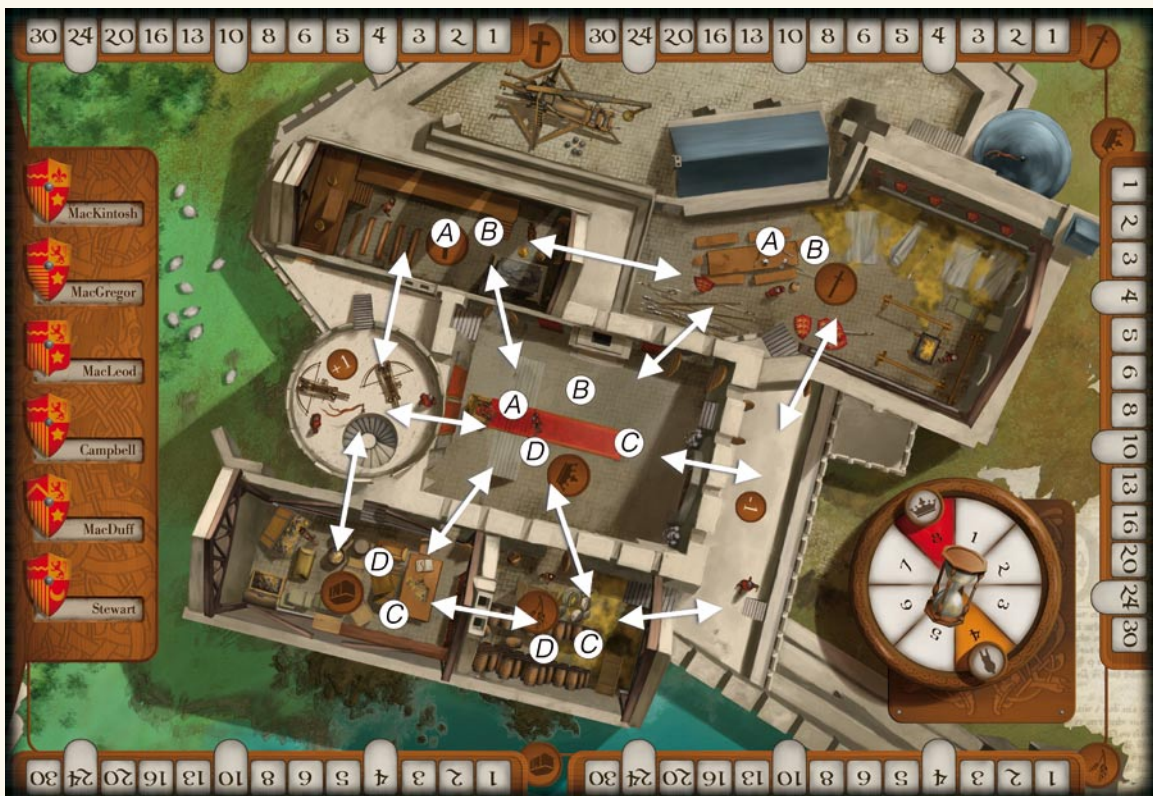
A) Reveal the card during the game on their turn. The player receives 2 COUNSELLOR tokens, which must immediately be placed in the ROOM corresponding to the domain indicated by the card.

B) Keep it secret until the end of the game. At that point, the player will advance their SCORE marker in the corresponding influence track by 2 spaces, ignoring the usual level threshold restrictions.



Once the card is played, it is placed face-up in front of the player.

Adjacent rooms (A, B, C, D) and possible movements of the AGENT tokens (arrows)



TOWER AND RAMPART :

The Tower and the Rampart castle locations make special actions possible.



A player scoring majority in the Tower (between the Treasure room and the Chapel) may advance one of their SCORE markers by one space on any influence track (respecting « level thresholds »).



A player scoring majority on the Rampart (between the Hall of Knights and the Store Room) can move one opponent's SCORE marker back by one space.

NOTE : a player cannot use this action to remove an opposing player's SCORE marker from an influence track.

END OF GAME AND FINAL SCORING :

At the end of round 8 the players count their final scores.

First, players who have not yet revealed their DOMAIN card do so, and advance their SCORE marker on the corresponding influence track by 2 spaces, ignoring the usual level threshold restrictions.

Then, for each influence track, players score as many points as indicated by the level of influence they have achieved.

Finally, each player adds :

- 3 points if they're ahead of all other players on the influence track indicated by their DOMAIN card.
- 1 point per unplayed PRIVILEGE chip.
- 1 point per unplayed COUNSELLOR token.

The player with the most victory points wins the game and receives the title « Guardian of the Kingdom ».

Ties are broken by the player with the most unplayed PRIVILEGE chips in front of them. If the tie persists, then all tied players are declared winners

3 PLAYER GAME :

With 3 players, one NEUTRAL clan is added to the game.

During setup, 1 of its 4 agents are placed in each of the castle ROOMS except for the Throne Room. The NEUTRAL clan is dealt a CLAN card, which is revealed to all players.

At the end of each player's ACTION phase, they can additionally move one AGENT token of the neutral player.

NOTE : the neutral player has no preferred domain and does not gain influence. NEUTRAL clan agents cannot be removed from the castle with a SUSPICION card.

ACKNOWLEDGMENTS :

The author would like to thank : his princess and their two princes for their patience, his Friday buddies (Dom, Dav, Fab, Yan, JP) for acting as guinea pigs, Jean-Paul for making him a beautiful prototype, and everybody who tested the game and supported it. The author would especially like to thank Alain for his trust. Carpe Diem.

The publisher thanks the people that helped correct the rules and especially THOMAS Alban, Sébastien GLAVIER and Sebporcel.

A big thanks to Julie LEJARRE for her support, without whom REGENTS would not have been published.



Reference

ACTIONS :

Pay action (1 ACTION point each)

- A) Move one AGENT token.
- B) Move the KING EDWARD I token .
- C) Take a COUNSELLOR token (once per turn).
- D) Place a COUNSELLOR token.
- E) Spy on one opponent. (once per turn)
- F) Accuse one opponent of dark deeds.
- G) Place one AGENT token on the board.

Free action :

- 1) Play ACTION card (once per turn)
- 2) Reveal DOMAIN card and place 2 COUNSELLOR tokens in the corresponding room.
- 3) Play a PRIVILEGE token (once per turn)

REMEMBER :

- Players cannot play ACTION cards in the last round.
- A player who has only one ACTION card cannot be spied upon.
- A player who plays their 5th ACTION card advances a total of 2 spaces on the influence domain track(s) of their choice (respecting level thresholds ; see « SCORING PHASE »).
- At the end of the fourth round, players receive a COUNSELLOR token for each influence track where they are ahead of all opponents.
- A player who accuses another of dark deeds must have at least one AGENT token in the same room as the King.

MAJORITY :

One room:

the player advances their SCORE marker one space along the influence track corresponding to the room

Two rooms or more, adjacent :

The player advances their SCORE markers along each corresponding influence track, a number of spaces equal to the number of adjacent rooms in which they have a majority. This is known as a combined majority.

Two rooms or more, non-adjacent :

The player scores each room as in the « One room » case.

Rampart and Tower:

Majorities are earned in the same way as they are earned in castle rooms, but cannot be included in combined influence adjacencies.

ACCUSATION :

If the accusation is successful, the player advances a total of 2 spaces on the influence domain track(s) of their choice (respecting level thresholds ; see « SCORING PHASE »), and receives one COUNSELLOR token. The accused player discards the rest of their ACTION cards.

If the accusation fails, the player moves back a total of 2 spaces on the influence domain track(s) of the accused player's choice. They discard the ACCUSATION tile they played, as well as the ACCUSATION tile that matches the accused player.

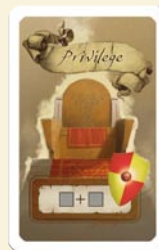
«ACTION» CARDS :



Suspicion (Suspicion)

You can remove the agent of an opposing player from the castle (return the token to them).

Playing the SUSPICION card indicates you're not Clan MAC KINTOSH



Privilege (Privilège)

You can move two agents for the price of one action. Note : you must have an action available to play this card.

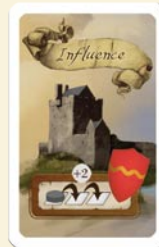
Playing the PRIVILEGE card indicates you're not Clan CAMPBELL



Diplomacy (Diplomatie)

You gain the benefits of a majority in ONE room where you are tied for most tokens.

Playing the DIPLOMACY card indicates you're not Clan MAC GREGOR



Influence (Influence)

Advance one of your SCORE markers by 2 spaces or 2 markers by 1 space.

Playing the INFLUENCE card indicates you're not Clan MAC DUFF



Alliance (Alliance)

You may benefit from your majority in a room despite the presence of the King.

Playing the ALLIANCE card indicates you're not Clan MAC LEOD



Betrayal (Trahison)

Switch the locations of any 2 AGENT tokens of your choice.

Playing the BETRAYAL card indicates you're not Clan STEWART