

Viva il Re!

Leve de Koning!





Een bluff- en doordenkspel voor 3-6 spelers, voor 8 jaar en ouder.

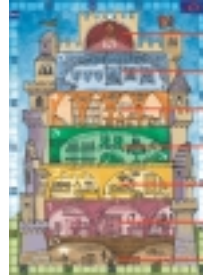
Zijne Hoogheid de monarch Vladimiro Miritiro, moe van het regeren, heeft besloten om zijn opvolger te zoeken tussen zijn onderdanen. De spelers helpen hem in zijn beslissing door hun favorieten aan te raden en zote proberen één van hen tot de nieuweKoning te kronen.

Inhoud

Het spelbord, met:

- Koning Vladimiro's kasteel met zeven verdiepingen
- een score spoor

-  • 6 score fiches, in zes verschillende kleuren
-  • 6 "Yes" stemkaarten, in dezelfde kleuren als de fiches
-  • 12 "No" stemkaarten
-  • 13 troonkandidaten, en 13 plastic standaards
- een kroon
- 26 geheime doelkaarten
- deze spelregels.



Troon v.d. Koning

Nobelen

Politici

Officieren

Handelaren

Handwerklieden

Knechten

Doel van het spel

Breng je favorieten zo hoog mogelijk in het kasteel, en probeer één van hen te kronen tot nieuwe Koning.

Vorbereiding

Voordat je begint, verwijder voorzichtig alle karakters en de kroon uit het karton.

Druk de karakters in de plastic standaards.



Leg het bord in het midden van de tafel. Plaats de 13 karakters en de kroon naast het bord.

Schud de geheime doelkaarten, en geef elke speler één kaart gedekt: elke speler bekijkt zijn eigen doel en houdt dat geheim. Het doel laat de zes favoriete karakters van die speler zien. De volgorde van de karakters heeft geen invloed.

Elke speler kiest een kleur, en neemt de "Yes" en de score fiche van die kleur. Elke speler plaats zijn fiche op vakje 0 van het score spoor.

Geef elke speler hetzelfde aantal "No" kaarten, als volgt:

- 3 spelers: 4 "No" elk;
- 4 spelers: 3 "No" elk;
- 5 spelers: 2 "No" elk (2 blijven over);
- 6 spelers: 2 "No" elk.

Het aantal kaarten in de hand van elke speler blijft het hele spel geheim.

Leg ongebruikte materialen terug in de doos.

Het spel

Kies willekeurig een beginnende speler. Het spel vervolgt met de klok mee.

Het spel wordt in drie rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit twee fases:

- 1. Het karakter in het kasteel plaatsen**
- 2. Naar de troon stijgen**

1. Het karakter in het kasteel plaatsen

Begin met de eerste speler, en vervolg met de klok mee. Elke speler neemt één van de karakters en plaats deze in het kasteel, tot iedere speler hetzelfde aantal karakters heeft geplaatst:

- 3 spelers: 4 karakters elk, één blijft over;
- 4 spelers: 3 karakters elk, één blijft over;
- 5 spelers: 2 karakters elk, drie blijven over;
- 6 spelers: 2 karakters elk, één blijft over.

De speler mag het karakter op één van de verdiepingen plaatsen, vanaf de Handwerklieden tot en met de Politici (verdiepingen 1, 2, 3 of 4). Je mag niet meer dan vier karakters op één verdieping plaatsen. De overgebleven karakters beginnen vanaf de Knechten verdieping (0).

2. Naar de troon stijgen

Beginnend vanaf de eerste speler, en telkens met de klok mee vervolgend, kiest elke speler in zijn beurt een karakter in het kasteel, en verplaatst deze één verdieping **omhoog**. Een karakter kan niet omhoog naar een verdieping waar al vier karakters staan. Een karakter kan **niet** een verdieping **lager** geplaatst worden.

***Voorbeeld.** Rachel, Simon, Theresa en Umbert zijn net klaar met het plaatsen van de karakters in het kasteel. Het is Rachel's beurt. Ze kiest ervoor om **Alighiero lo Scudiero** van de Politici omhoog te plaatsen naar de Nobelen. Ze kon **Odessa la Contessa** niet van de Officieren naar de Politici plaatsen, omdat er reeds vier karakters op de Politici verdieping stonden.*



Als het karakter vanaf de Nobelen verdieping omhoog geplaatst wordt, dan bereikt hij de troon, en wordt genomineerd voor nieuwe Koning: een stemming met alle spelers wordt onmiddellijk uitgevoerd (zie *Het kiezen van de Koning*). In elke andere situatie is de beurt voorbij, en is de volgende speler aan de beurt.

Het kiezen van de Koning

Wanneer een stemming aan de orde is, neemt de speler die het karakter op de Troon heeft gezet de Kroon, en plaatst die voor zich neer: De Kroon stelt Koning Vladimiro voor, die naar de resultaten van de stemming vraagt. Elke speler moet nu kiezen of ze de nominatie ondersteunen of niet. Elke speler kiest heimelijk een stemkaart, en legt deze gedekt voor zich neer. Als alle spelers een kaart hebben gekozen, dan worden alle kaarten tegelijkertijd omgedraaid.

- Als **alle** kaarten "Yes" zijn, dan heeft het Rijk een nieuwe Koning, en is de ronde voorbij;
- Als er **minstens één** "No" is, dan is het karakter niet gekozen: integendeel zelfs: hij is deze ronde uitgeschakeld! (Verwijder hem uit het kasteel.) Degenen die een "Yes" gespeeld hebben, nemen de kaart terug: Deze kan steeds weer gebruikt worden. Degene die een "No" gespeeld heeft, legt de kaart terug in de doos. Teruggelegde kaarten mogen niet meer bekeken worden, noch geteld: onthoud dat het aantal kaarten van een speler geheim is! Het spel vervolgt zoals gewoon met de volgende speler, dus links van de speler met de kroon.

***Voorbeeld.** Theresa plaats **Clemente il Sergente** vanaf de Nobelen naar de troon: Ze neemt de Kroon en zet deze voor zich neer. Een stemming voor de nieuwe Koning wordt uitgevoerd. Alle spelers kiezen hun stem, en de kaarten worden tegelijkertijd omgedraaid. Rachel en Umbert stemmen "Yes", terwijl Simon en Theresa "No" kiezen. Het Rijk heeft nog geen nieuwe Koning! **Clemente** wordt uit het kasteel verwijderd. Rachel en Umbert nemen hun "Yes" terug, maar Simon en Theresa leggen hun "No" af in de doos, en het spel gaat verder. Slechts één "No" zou al genoeg zijn om **Clemente** te verwijderen.*



Voorbeeld. Tijdens zijn beurt verplaatst Umbert **Fiorello Artista del Pennello** naar de troon, en neemt de kroon. Alle spelers stemmen: Iedereen stemt "Yes"! Het Rijk heeft een nieuwe Koning: **Fiorello!** De ronde is voorbij.



Einde van de ronde en scores

De ronde is voorbij zodra een nieuwe Koning is gekozen.

Elke speler laat nu zijn geheime doelen zien. Elke speler krijgt punten voor zijn karakters in het kasteel volgens hun posities. De speler verplaatst zijn fiche zoveel vakjes verder op het scorespoor:

- 10 punten voor de Koning
- 5 punten voor elke Nobele
- 4 punten voor elke Politicus
- 3 punten voor elke Officier
- 2 punten voor elke Handelaar
- 1 punt voor elke Handwerker
- 0 punten voor elke Knecht.



Verwijderde karakters leveren geen punten.

Voorbeeld van het einde van een ronde, en de scores

Nieuwe Ronde

Elke speler legt zijn geheime doelkaart af, en trekt een **nieuwe**. Elke speler neemt zijn stemkaarten terug; plaats alle 13 karakters naast het bord. De eerste speler is degene naast de speler met de kroon.

Let op! In de **derde** ronde, als een speler precies **nul punten** scoort, dan verdient hij daarentegen **33** punten, het hoogst mogelijke aantal punten tijdens één ronde!

Einde van het spel en overwinning

Aan het einde van de drie rondes is de speler met de meeste totaal aantal punten de winnaar.

Als er gelijkspel is, is de winnaar diegene met de meeste favoriete karakters in het kasteel aan het einde van de derde ronde.

Met dank aan alle play testers: Massimo Chiari, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Emanuele Ornella, Luca Pasquale, Sergio Roscini, aan hun spellengroepen, Francesca Colletta, Pascal Rooze en aan alle spelers, voor hun waardevolle suggesties.



Viva il Re!

Spelide: Stefano Luperto

Afbeeldingen: Daniele Barletta

Vormgeving: Stefano De Fazi

©2003 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italy

Alle rechten voorbehouden.

De cast van Viva il Re!

- ALIGHIERO LO SCUDIERO - **DE SCHILDKNAAP**
- BEATRICE L'INCANTATRICE - **DE TOVENARES**
- CLEMENTE IL SERGENTE - **DE SERGEANT**
- DARIO L'ANTIQUARIO - **DE ANTIQUAIR**
- ERNESTO IL DUCA ONESTO - **DE HERTOG**
- FIORELLO ARTISTA DEL PENNELLO - **DE SCHILDER**
- GAVINO IL PALADINO - **DE PALADIJN**
- IRINA LA CONTADINA - **DE BOER**
- LEONARDO MESSO GAGLIARDO - **DE BOODSCHAPPER**
- MERLINO L'INDOVINO - **DE WIJZE**
- NATALE OSTE GIOVIALE - **DE WAARD**
- ODESSA LA CONTESSA - **DE GRAVIN**
- PIERO IL CUOCO FIERO - **DE KOK**

Voor vragen, opmerkingen, suggesties en vertalingen: www.davincigames.com