

INTRO

In Strijd om de troon strijden alle deelnemers tegen elkaar om op te klimmen in de hiërarchie van het weekend. De finale wordt gespeeld door de deelnemers die de meeste macht hebben verzameld. De winnaar van de finale wint de strijd om de troon en dus het spelweekend.
Maar... Onder de deelnemers spelen er mensen een dubbele rol. Zij werken samen voor de cult van de slang en proberen de hiërarchie te infiltreren. Hun doel is om niet te worden ontmaskerd en in de finale te geraken, om zo alle cultleden te doen winnen.

In Strijd om de troon is het belangrijk om voldoende samen te werken tegen het kwaad, maar ook om op tijd aan jezelf te denken...

DE ROLLEN

Alle deelnemers starten het weekend als **onderdanen**. Zij strijden om de troon en proberen op te klimmen in de hiërarchie. Onderdanen vormen de basisbevolking van het spelweekend.

De eerste avond al vinden er 2 gebeurtenissen plaats:
1.Elke speler komt langs bij de hand van de koning en ontdekt of hij dit spelweekend zal spelen als onderdaan (en dus strijden om de troon), of als lid van de cult van de slang (dit is een geheime rol waarin je strijdt voor de cult). **Cultleden** vormen een geheim verbond onder elkaar. Hun doel is om niet ontmaskerd te worden en minstens één cultlid in de finale te krijgen. Lukt dit, dan winnen alle leden van de cult. Dit wil zeggen dat ze alles op alles moeten zetten om niet te worden ontmaskerd en het vertrouwen te winnen van de onderdanen.

Het aantal geheime cultleden hangt af van het aantal spelers:

- Tot en met 12 spelers: 2 cultleden
- Meer dan 12 spelers: 3 cultleden

2. De hiërarchie in het spelweekend wordt gevormd door de **Heersers**. Doorheen het weekend zijn er altijd 3 heersers, die belangrijke en invloedrijke beslissingen maken over de spelers. De eerste avond worden er via stemming drie heersers verkozen. Tijdens het weekend zijn er missies, verkiezingen, duels en dilemma's waarbij de onderdanen de kans krijgen om op te klimmen in de hiërarchie en heerser te worden. Omdat er altijd slechts 3 heersers kunnen zijn, zal voor elke onderdaan die opklimt een heerser moeten demoveren naar onderdaan.

Tijdens het weekend worden mensen verbannen. Dit kan op twee manieren:

1. Door een verbanning waarbij de onderdanen en heersers samen stemmen op wie ze willen verbannen omdat ze vermoeden dat deze speler stiekem lid is van de cult van de slang.
2. Door een geheim cultritueel, uitgevoerd door de leden van de cult, waarbij ze een onschuldige onderdaan verbannen en zijn of haar kans op de overwinning aanzienlijk verminderen.

Spelers die door één van deze twee redenen worden verbannen, zijn **Bannelingen**. Ze maken nog steeds deel uit van het spel, maar hebben minder rechten en minder kans op de overwinning. (Ze hebben geen stemrecht maar gaan wel mee op missie)

Samenvatting

Onderdanen zijn de basisspelers die strijden om heerser te worden.
Heersers zijn met drie en proberen heerser te blijven. Ze maken belangrijke beslissingen over de onderdanen. Ze zijn beschermd tegen verbanning en het cultritueel.
Cultleden zijn geheim en spelen het spel als onderdaan. Hun doel is om cultleden in de finale te krijgen.
Bannelingen hebben minder invloed op het spel en zullen extra moeten knokken voor de overwinning.

HET CONCLAAF

Alles draait om de conclaven die tijdens het weekend plaatsvinden. In een conclaaf kunnen er 3 zaken plaatsvinden:

VERBANNING

Aan de hand van een stemming wordt 1 onderdaan aangeduid die wordt verbannen. Onderdanen krijgen elk 1 stem. Heersers krijgen elk 2 stemmen. Bannelingen hebben geen stemrecht. Heersers zijn beschermd en kunnen niet worden verbannen. (Bij een verbanning hoort geen rolbekendmaking.)

MACHTSWISSEL

Een onderdaan en een heerser wisselen van macht. Het bepalen van de heerser die zakt wordt altijd gedaan door de drie Heersers in afzondering. Het bepalen van de onderdaan die heerser wordt, kan op meerdere manieren:

1. **Verkiezingen**. Op een democratische manier wordt een onderdaan verkozen. Elke onderdaan heeft 1 stem. De drie Heersers geven samen 3 stemmen op één onderdaan. Bannelingen hebben geen stemrecht.
2. **Duel**. 1 onderdaan krijgt de kans om een Heerser naar keuze uit te dagen tot een duel. De uitkomst bepaald wie Heerser wordt, en wie onderdaan.
3. **Dilemma**. In overleg met alle spelers wordt 1 onderdaan aangeduid. Deze krijgt een dilemma dat een belangrijke invloed zal hebben op de spelers en het spel. Er wordt verwacht van de Heersers dat zij hun verantwoordelijkheid nemen en dit in goede banen leiden.

CULTRITUEEL

Elke onderdaan en heerser komt één voor één langs bij de hand van de koning. (Verbannen cultleden hebben geen kracht meer voor het cultritueel.) De geheime leden van de cult schrijven hier de naam van de onderdaan die ze willen verbannen op een briefje. Heersers zijn beschermd tegen het ritueel. Indien alle cultleden dezelfde naam hebben opgeschreven, wordt deze onderdaan vervloekt. Enige tijd na het cultritueel zal deze persoon de vloek ontvangen en hiermee worden verbannen.

Indien de cultleden verschillende namen opschrijven, **mislukt het ritueel**. De vloek springt terug op de cultleden, waarvan één willekeurig wordt vervloekt en enige tijd later wordt verbannen.

Indien alle cultleden verbannen zijn, kan geen enkel cultlid het ritueel uitvoeren en zal niemand vervloekt en verbannen worden.
Indien het ritueel mislukt maar er geen cultleden onderdanen zijn (alle niet verbannen cultleden zijn heersers), wordt niemand vervloekt en verbannen.

DE FINALE

Zondag, na het laatste conclaaf, start de finalemiddag. Deze bestaat uit 3 events:

BANNELINGENSTRIJD
Alle bannelingen strijden tegen elkaar. De winnaar krijgt de kans om de 3 heerser uit te dagen en zo een laatste machtswissel uit te voeren.

DE REVEAL
De rol van de 3 finalisten wordt onthuld.
Zijn alle 3 de finalisten onderdanen, dan verliest de cult en wordt er een finale gespeeld.
Heeft de cult de finale kunnen infiltreren (zit er minstens 1 cultlid in de finale), dan wint de cult de strijd om de troon. Er wordt geen finale gespeeld. Alle andere spelers verliezen de strijd.

DE FINALE
De drie finalisten strijden in een spannend duel voor de overwinning. De winnaar wordt gekroond tot troonopvolger en wint het spelweekend.

MISSIES

Tussen elk conclaaf gaat iedereen op missie. Hierin speelt iedereen tegen elkaar om artefacts te verdienen of straffen te vermijden. Sommige missies zijn individueel, sommige in team. Ze kunnen strategisch, avontuurlijk of sociaal zijn.



ARTEFACTS

Tijdens de missies kunnen deelnemers artefacts verdienen. Meestal is dit het winnende team of de spelers met de hoogste scores. Hoe de artefacts verdeeld worden en welke er kunnen gewonnen worden, zal aan de start van de missie bekend worden gemaakt.

Een rode diamant geeft de eigenaar de mogelijkheid om de rol van een banneling te weten te komen. De diamant kan op eender welk moment worden ingewisseld bij de hand van de koning. De informatie wordt uitsluitend verteld aan de eigenaar van de rode diamant.

De zwarte steen beschermt een speler tegen het cultritueel bij het eerstvolgende conclaaf. Wie deze steen bij zich heeft, kan niet worden verbannen door het ritueel.

Een dolk geeft een speler 1 vrije extra stem tijdens het volgende conclaaf. Toe te passen tijdens eender welke stemming.

Een piratenmunt geeft de eigenaar tijdens het volgende conclaaf de mogelijkheid om iemand uit te dagen tot een duel wanneer hij of zij door de groep wordt verbannen. Heersers kunnen dit gebruiken als ze door de andere heersers worden gekozen om tijdens de machtswissel te degraderen.

Een schild beschermt de eigenaar tegen 3 stemmen tijdens de verbanning in het volgende conclaaf.

Enkel de rode diamant blijft in het bezit van de eigenaar tot die wordt gebruikt. De andere artefacts kunnen enkel worden gebruikt tijdens het eerstvolgende conclaaf. Daarna zijn ze enkel nuttig voor Bannelingen.

Bannelingen krijgen 1 extra voordeel voor elk artefact dat ze hebben tijdens de bannelingenstrijd.







REVOLUTIE

De onderdanen hebben de kans om de Heersres omver te werpen. Wanneer ze om eender welke reden een Heerser(s) willen laten degraderen kunnen ze een revolutie uitroepen. Een revolutie heeft grote gevolgen voor beide partijen.

Voorwaarde: Een revolutie kan enkel worden uitgeroepen met een groep van minimum 4 onderdanen. De groep onderdanen die de revolutie uitroept kiest samen 1, 2 of 3 Heersers die ze willen laten degraderen.

Maar... voor wat hoort wat. Voor elke Heerser die de onderdanen willen laten degraderen, zal één onderdaan worden verbannen. De Heersers die op dat moment aan de macht zijn, kiezen welke onderdanen uit de revolterende groep worden verbannen en het spel verder speelt als banneling.

Na de verbanningen kiezen de onderdanen van de revolutie, wie van hen een Heerser wordt.

Dit wil zeggen dat er minstens dubbel zo veel onderdanen in de revolterende groep moeten zitten als Heersers die ze willen degraderen tot onderdaan:
Bij één degradatie voldoet het minimum van 4. één van de vier wordt verbannen en 1 van de vier wordt Heerser.
Bij twee degradaties voldoet het minimum van 4. Twee van hen worden verbannen en twee worden Heerser.
Bij 3 degradaties zijn 6 revolterende onderdanen nodig. 3 van hen worden verbannen, 3 worden Heerser.
Een grotere groep kan altijd.