



Definities

- Elke *speler* heeft een *naam*, een *rang*, een *killcount* en kan *koning* zijn
- Een *koninkrijk* is een verzameling van spelers
- De *naam* van een koninkrijk is de namen van zijn koningen
- Een *blob* is een deelverzameling van een koninkrijk
- Een *koord* heeft een vastgesteld maximale lengte

Basis regels

- De eerste speler van een nieuw koninkrijk is de koning
- De koning(en) van een koninkrijk beslis(sen) over de opsplitsing van het koninkrijk in blobs (zowel opsplitsen en samensmelten)
- Als 2 blobs samensmelten, wordt(en) de speler(s) met laagste rang koning
- Als de koning(en) een blob wijzigen, worden de killcounts van de respectievelijke spelers op 0 gezet
- Elke beslissing van de koning(en) moet unaniem zijn
- Alle spelers van een blob zijn steeds verbonden met elkaar via een koord
- Een blob *zonder* koning is verbonden met minstens 1 boom via een koord
- Een speler kan enkel een speler van een *ander* koninkrijk doden
- Als speler *a* uit blob *A* gedood wordt door speler *b* uit blob *B*, verplaatst *a* van *A* naar *B*
- Als een speler tot een nieuw koninkrijk toetreedt, wordt zijn rang ingesteld op de kardinaliteit van de *blob*
- Als de koning sterft, wordt(en) de speler(s) met laagste rang *van die blob* koning

Start van het spel

- Een spel met *N* spelers start met *N* eenmans-koninkrijken, elk met rang 0

Einde van het spel

- Het spel stopt als er nog maar 1 koninkrijk is of het eindsignaal weerklinkt
- De eindstand wordt bepaald door de rang: less is more

Extra regel

- Als een speler zijn killcount op 2 staat en geen koning is, start hij een nieuw eenmans-koninkrijk