Ein Spiel von Matthias Cramer für 2-5 Personen ab 10 Jahren

Lancaster

Anno 1413 – Der neue König von England – Henry der V. von Lancaster verfolgt ehrgeizige Pläne: Die Einigung Englands und die Eroberung der französischen Krone!

Jeder Spieler führt eine eigene aufstrebende Adelsfamilie an.

Wer wird zur wahren Stütze des jungen Königs und zum mächtigsten Lord seiner Zeit?

Spielziel

Die Spieler wollen vom einfachen Lord zum mächtigsten Verbündeten des Königs aufsteigen. Das gelingt durch den Ausbau der eigenen Ritterschaft sowie den geschickten Einsatz der einzelnen Ritter in den Counties Englands, im eigenen Castle und bei den Konflikten mit Frankreich. Im Parlament versucht man mit Hilfe der Adligen die Gesetze durchzusetzen, die einem selbst den größten Vorteil bringen. Wer am Ende die meisten Machtpunkte erlangt hat, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Der Startspieler wird ausgelost und erhält den Startspielerstein. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Es werden fünf Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- **1: Platzieren der Ritter**
- **2: Parlament**
- **3: Erträge**

Anmerkung: Für den Ablauf bei 2 Spielern gelten Besonderheiten, die auf Seite 7 der Regel erklärt werden.

Phase 1: Platzieren der Ritter

Der Spieler am Zug setzt **einen eigenen Ritter** von seinem Hof auf ein Ritterfeld. Danach folgt jeweils der nächste Spieler, bis alle Ritter platziert wurden. Wer keine mehr am Hof hat, wird in der Reihenfolge übersprungen. Hat nur noch ein Spieler Ritter, setzt er diese nacheinander ein.

Es stehen 3 mögliche Orte zur Auswahl:

- **County**
- **Castle**
- **Konflikt**

County

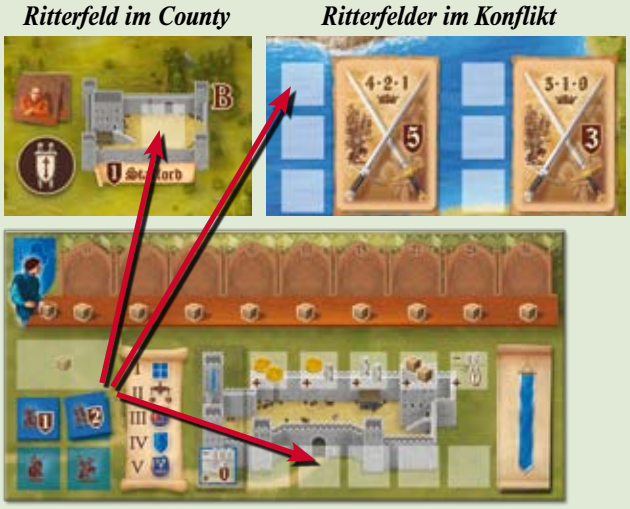
In den Counties kann der Ritter auf ein **freies** oder **besetztes** Ritterfeld platziert werden. In beiden Fällen muss er alleine die dort geforderte Mindeststärke **aufweisen oder überschreiten.**

Zusätzlich darf der Spieler beliebig viele Knappen zur Verstärkung neben den Ritter stellen.

Jeder Knappe bringt 1 weiteren Stärkepunkt.
Diese zählen nicht für die Erfüllung der Mindeststärke.

Wenn das Ritterfeld bereits **mit einem fremden Ritter besetzt** ist, kann dieser von dort verdrängt werden, wenn der Spieler einen stärkeren Ritter oder eine beliebige stärkere Kombination aus 1 Ritter und Knappen platziert. Eigene Ritter dürfen **nicht** verdrängt werden.

Der verdrängte Ritter wird von seinem Spieler an seinen Hof zurückgenommen und in Spielerreihenfolge erneut eingesetzt. Wurde dieser Ritter von Knappen begleitet, kommen diese sofort in den allgemeinen Vorrat.



Anmerkung: Die Ritter bringen den Spielern verschiedene Erträge, entweder sofort oder in Phase 3.

Beispiel: Freies Ritterfeld

Blau platziert einen Ritter Stärke 2 in Stafford.

Anmerkung: Ritter und Knappen müssen im gleichen Zug eingesetzt werden. Später ist ein Verstärken nicht möglich.

Beispiel: Besetztes Ritterfeld

Gelb verdrängt den blauen Ritter (2) mit einem Ritter Stärke 1 mit Hilfe der 2 Knappen (3:2) Blau nimmt seinen Ritter zurück an seinen Hof.

Castle

Der Spieler setzt den Ritter auf ein freies Ritterfeld in sein eigenes Castle. Auf jedem Feld kann nur ein Ritter stehen.

Konflikt

Jeder Spieler kann sich an beliebig vielen Konflikten beteiligen. Der Spieler wählt einen Konflikt und setzt den Ritter auf das oberste freie Ritterfeld. Jeder Spieler darf pro Konflikt **nur eines der 3 Felder** besetzen.

In Konflikten in denen man bereits vertreten ist, lässt sich der Stärkeeinsatz erhöhen. Dazu wird der Ritter auf vorhandene eigene Rittersteine gestapelt.

Sofortige Erträge:

Die ersten 6 Ritter bringen dem jeweiligen Spieler die „Gunst des Königs“. Er darf sich ein offen liegendes Gunstplättchen aussuchen und erhält den abgebildeten Ertrag sofort. Das Gunstplättchen wird umgedreht und kann in dieser Runde nicht mehr gewählt werden.

Die Erträge im Einzelnen werden auf dem Übersichtsblatt erklärt.

Jeder Konfliktkarte sind 3 Ritterfelder zugeordnet.

Beispiel:
Grün platziert einen Ritter Stärke 1. Er muss ihn auf das freie Feld direkt unterhalb von dem blauen Ritter setzen. Er wählt danach ein Gunstplättchen und erhält sofort den Ertrag. In diesem Fall das Adligenplättchen.

Möchte Grün später einen weiteren Ritter setzen, so setzt er den neuen Ritter auf seinen vorhandenen Ritter Stärke 1. Auf dem untersten Feld dürfen weder blaue noch grüne Ritter platziert werden.

Anmerkung: Nur im Konflikt können mehrere Ritter auf dem gleichen Ritterfeld platziert werden. Knappen dürfen nicht eingesetzt werden.

Phase 2: Parlament

Nach dem Platzieren des letzten Ritters tagt das englische Parlament. Die 3 neuen Gesetze stehen einzeln zur Abstimmung an. Begonnen wird mit dem Gesetz auf Feld 1 unten links.

Das Abstimmungsverfahren

Alle Spieler stimmen gleichzeitig und geheim für oder gegen das Gesetz und legen das entsprechende Stimmplättchen verdeckt vor sich aus.

Nun kann jeder Spieler seine Entscheidung mit beliebig vielen Stimmsteinen geheim verstärken.

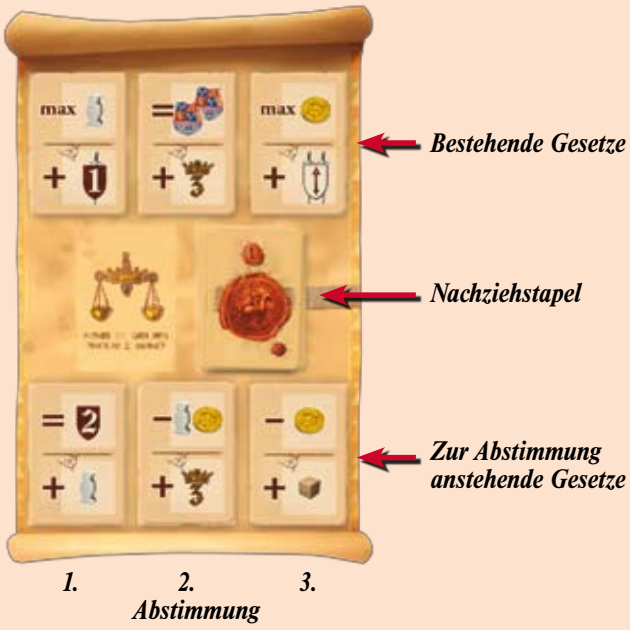
Haben sich alle Spieler entschieden, legen sie gleichzeitig ihre eingesetzten Stimmsteine offen aus und decken ihre Stimmplättchen auf.

Abstimmungsergebnis

Nun werden die jeweiligen Stimmen für und gegen das Gesetz addiert. Jedes **Plättchen** sowie jeder **Stimmstein** zählt **1 Stimme.**

Die Mehrheit setzt sich durch. Bereits bei einem Unentschieden gilt das Gesetz als angenommen.

Eingesetzte Stimmsteine gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.



Stimmplättchen: Ja, ich stimme dem neuen Gesetz zu.

Stimmplättchen: Nein, ich lehne das neue Gesetz ab.

Das neue Gesetz wird angenommen

Das alte Gesetz oben links (obere Zeile) wird vom Parlamentstableau entfernt. Anschließend werden die anderen beiden Gesetze um eine Position von rechts nach links geschoben und das neue Gesetz rechts an die freie Stelle gelegt.

Die Abstimmung endet 3:3. Das reicht um das Gesetz durchzusetzen. Das alte Gesetz oben links geht aus dem Spiel. Das neue Gesetz wird ganz rechts einsortiert.

Das neue Gesetz wird abgelehnt

Die abgelehnte Gesetzeskarte wird aus dem Spiel genommen und die alten Gesetze bleiben unverändert.

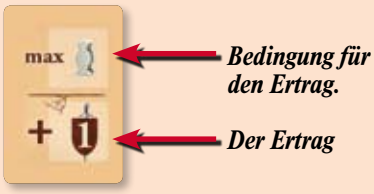
Die Abstimmung endet 2:3. Das Gesetz ist abgelehnt und kommt aus dem Spiel.

Die Abstimmungen für die neuen Gesetze 2 und 3 folgen nach dem gleichen Prinzip.

Sollte ein Spieler danach noch Stimmsteine übrig haben, gibt er auch diese in den allgemeinen Vorrat zurück.

Anwendung der gültigen 3 Gesetze

Nach den Abstimmungen gibt es jede Runde immer 3 gültige Gesetze. Sie werden der Reihe nach von links nach rechts ausgewertet und geben Erträge.



Nähere Erläuterung der Gesetze: Siehe Seite 8.

Phase 3: Erträge

Counties, Castles und Konflikte werden der Reihe nach gewertet.

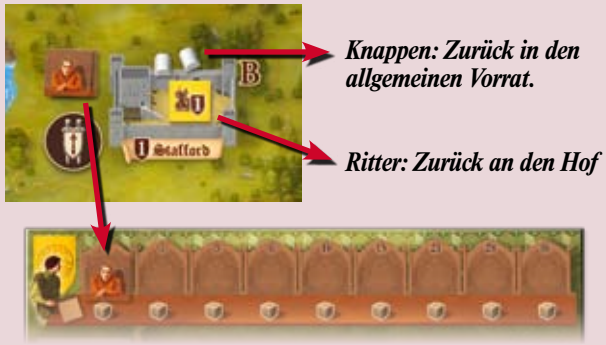
Counties

Alle 9 Counties liefern der Reihe nach von A bis I ihre Erträge. Dabei hat der jeweilige Spieler 3 Wahlmöglichkeiten:

- **Er nimmt ein dort liegendes Adligenplättchen.**
- **Er erhält den anderen dort dargestellten Ertrag.**
- **Er zahlt 3 Gold** (in den allgemeinen Vorrat) **und erhält beides** – zunächst das Adligenplättchen, dann den zweiten Ertrag.

Anschließend nimmt er seinen Ritter zurück an den Hof. War dieser Ritter mit Knappen verstärkt, kommen diese zurück in den allgemeinen Vorrat.

Anmerkung: Nähere Erläuterung zu den Erträgen siehe Beiblatt.



Beispiel: Gelb wertet Stafford und zahlt 3 Gold um beide Erträge zu erhalten.

1. Das Adligenplättchen kommt auf den ersten freien Stuhl in seiner Tafelrunde.

2. Er wertet einen seiner Ritter, der sich nicht im Nachschub befindet, um eine Stärkestufe auf.

Besonderheiten in Surrey (I): Vergabe des Startspielersteins

Der Spieler bestimmt zusätzlich den Startspieler, einen anderen Spieler oder sich selbst, egal welchen Ertrag er gewählt hat. Der Startspieler erhält den Startspielerstein und die neue Spielreihenfolge gilt ab sofort. Wenn kein Spieler einen Ritter in Surrey platziert, bleibt der Stein beim bisherigen Startspieler.

Beispiel: Rot wertet Surrey und bestimmt den neuen Startspieler. Als Ertrag wählt er 2 Knappen & 2 Gold.

Castles

Der Startspieler wertet sein komplettes Castle. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler erhält die abgebildeten Erträge für:

- **Eingesetzte Ritter**
- **Vorhandene Ausbauten**
- **Tafelrunde**

Er bestimmt die Reihenfolge in der die einzelnen Ritter und Ausbauten gewertet werden.

Nach **jeder** Wertung nimmt der Spieler den dort eingesetzten Ritter zurück an seinen Hof. Offene Ausbauplättchen bleiben liegen.

Danach wertet der Spieler seine Tafelrunde. Für **jeden** Adligen, inklusive dem Burgherrn selbst, bekommt der Spieler jeweils **1 Stimmstein.** Stimmsteine werden offen auf dem Castletableau abgelegt. In der 5. Runde werden keine Stimmsteine mehr vergeben.

Beispiel:
Blau wertet einen Ritter und ein Ausbauplättchen im Castle:
Er bekommt für seinen Ritter 2 Knappen.
Das Ausbauplättchen bietet ihm einen neuen Ritter Stärke 1, für den er 3 Knappen abgeben muss.

Beispiel: Blau wertet die Tafelrunde, sie bringt 5 Stimmsteine: 4 für die Adligenplättchen, 1 für den Burgherrn.

Anmerkung: Die Adligenplättchen bringen in der Schlusswertung zusätzliche Machtpunkte.

Konflikte

Zum Schluss werden die ausliegenden Konflikte in Frankreich einzeln gewertet und Machtpunkte vergeben.

Jede Auswertung erfolgt in 2 Schritten:

1. Sieger des Konfliktes: England oder Frankreich
Es wird die Stärke aller Ritter addiert. Ist die Summe gleich oder höher als die Stärke Frankreichs, gewinnt England. Ist die Summe kleiner, gewinnt Frankreich.

2. Der Einsatz der einzelnen Spieler: Es wird für jeden Spieler die Stärke seiner am Konflikt beteiligten Ritter addiert und unter den Spielern eine Rangfolge ermittelt. Erreichen mehrere Spieler den gleichen Wert, ist der von ihnen erfolgreicher, der später in den Konflikt eingetreten ist, d.h. dessen Ritter innerhalb der 3 Ritterfelder weiter unten steht.

Die Vergabe der Machtpunkte:

- **England gewinnt den Konflikt:** Die drei Machtpunktwerte werden an die Spieler vergeben. Der höchste Wert geht an Rang 1, der nächste an Rang 2 und der niedrigste an Rang 3.
  Die Konfliktkarte wird entfernt und die Spieler nehmen ihre Ritter zurück an ihren Hof.

Anmerkung: Liegen in der unteren Reihe Konflikte aus, sollten diese vor den Konflikten der oberen Reihe gewertet werden.

Konfliktkarte

Blau: Ritter Stärke 2
Grün: Ritter Stärke 1
Rot: Ritter Stärke 2

Beispiel 1:
Dieser Konflikt endet (5:5) zu Gunsten Englands.
Die Rangfolge unter den Spielern lautet:
Rang 1: Rot Gesamtstärke 2
Rang 2: Blau Gesamtstärke 2 } ***Rot ist auf Rang 1, weil er später in den Konflikt eingetreten ist.***
Rang 3: Grün Gesamtstärke 1

Rot erhält 4 Machtpunkte, Blau 2 und Grün 1.

Anmerkung: Sollte es keinen Spieler auf Rang 2 oder 3 geben, verfallen die jeweiligen Machtpunkte.

- **Frankreich gewinnt den Konflikt:** Auch bei einem Sieg Frankreichs werden Machtpunkte verteilt. Der höchste Wert wird nicht vergeben. Der mittlere Wert geht an Rang 1 und der niedrigste an Rang 2. Alle beteiligten Ritter bleiben stehen.
  Dieser Konflikt geht in die 2. Runde. Die Konfliktkarte wird zusammen mit den dort gebundenen Rittern – ohne deren Reihenfolge zu verändern – in die untere Auslage verschoben.

- **England gewinnt den Konflikt im zweiten Anlauf:** Es wird genauso verfahren wie bei einem Sieg Englands im ersten Anlauf.

- **Frankreich gewinnt den Konflikt auch im zweiten Anlauf:** Nach der erneuten Vergabe der Machtpunkte, geraten die beteiligten Ritter in Gefangenschaft. Die Spieler können jeden ihrer Ritter für 1 Gold pro Stärkestufe freikaufen. Der Freikauf erfolgt in der Spielerreihenfolge. Die Spieler nehmen freigekaufte Ritter zurück an ihren Hof – die anderen kommen in den entsprechenden Nachschub auf den Spielplan. Die Konfliktkarte geht aus dem Spiel.

Blau: Ritter Stärke 2
Grün: Ritter Stärke 1

Beispiel 2:

Dieser Konflikt endet (3:5) zu Gunsten Frankreichs. Die 4 Machtpunkte werden nicht vergeben.

Rang 1: Blau Gesamtstärke 2 = 2 Machtpunkte

Rang 2: Grün Gesamtstärke 1 = 1 Machtpunkt

Alle Ritter bleiben in dem Konflikt gebunden. Dieser geht in die nächste Runde.

Anmerkung: Auch Konflikte, in denen kein Ritter platziert wurde, sind für England verloren und werden in die untere Auslage geschoben.

Vorbereitung der nächsten Runde:

Nach der Wertung des letzten Konfliktes wird die neue Spielrunde vorbereitet.

Konflikt:

2 neue Konfliktkarten werden aufgedeckt und in die obere Reihe gelegt. Alle verdeckten Plättchen „Gunst des Königs“ werden wieder offen ausgelegt.

Parlament:

Es werden der Reihe nach die 3 obersten Gesetzeskarten einzeln vom Nachziehstapel aufgedeckt und von links nach rechts auf die 3 Felder für die Gesetzesvorschläge gelegt.

Spielende und Schlusswertung

Nach der fünften Runde folgt die Schlusswertung.
Hier werden folgende Machtpunkte verteilt:

- **8 Punkte** für den Spieler mit der höchsten Gesamtstärke seiner Ritterschaft. Der Zweitplatzierte erhält 4 Punkte. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von ihnen mit den meisten Knappen.

- **8 Punkte** für den Spieler mit der höchsten Anzahl im Castle ausliegender Ausbauplättchen. Der Zweitplatzierte erhält 4 Punkte. Bei Gleichstand entscheidet das meiste Gold.

- **Machtpunkte** für alle Spieler mit mehr als 1 Adligenplättchen an ihrer Tafelrunde.

Das Spiel ist beendet. Der Spieler mit den meisten Machtpunkten gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnen mehrere Spieler.

Anmerkung: Ritter im Nachschub zählen nicht zur Ritterschaft.

Hinweis: Sollte auf Platz 1 nach Auszählung der Knappen immer noch ein Gleichstand bestehen, werden die 12 Machtpunkte (8 + 4) durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt und vergeben.

Gibt es 1 Spieler auf Platz 1 und mehrere Spieler auf Platz 2 werden die 4 Punkte durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt und vergeben. Unteilbare Punkte gehen verloren.

Adlige	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*
Machtpunkte	*0*	*1*	*3*	*6*	*10*	*15*	*21*	*28*	*36*

Das Spiel für 2 Spieler

Es gelten die Regeln für 4 Spieler mit folgenden Ergänzungen:

Beide Spieler bekommen einen eigenen Verbündeten. Diese haben ein eigenes kleines Castle, das nicht ausgebaut wird. Während des Spiels entscheidet der Spieler für seinen Verbündeten und platziert dessen Ritter.

Er bekommt dafür weder Machtpunkte, Stimmsteine, Gold noch Knappen. Die für die übrigen Erträge geltenden Besonderheiten werden nachfolgend erklärt. Eigenes Gold und eigene Knappen dürfen nicht für Ritter des Verbündeten eingesetzt werden.

Spielvorbereitung

Die Sichtschirme entfallen. Knappen und Gold werden offen gehalten. In jedes County kommen 2 Adligenplättchen.

Die Spieler wählen die Farbe ihres Verbündeten und erhalten zusätzlich:

- 2 Verbündetentableaus (1x Vorderseite „Castle“ / 1x Rückseite Hof)
- 7 Ritter des Verbündeten. 1 Ritter Stärke 2 in den Hof. Die übrigen 6 in den Nachschub.

Beispiel: Gelb ist der Verbündete von Blau.

Castle des Verbündeten:

- ***Neuer Ritter Stärke 1***
- ***Aufwertung eines Ritters***

Hof des Verbündeten:

Spielablauf

Phase 1: Platzieren der Ritter

Der Spieler am Zug platziert jeweils **entweder** einen eigenen Ritter **oder** einen Ritter seines Verbündeten.

Ritter des Verbündeten können in jedes County, in Konflikte und in ihr eigenes Castle platziert werden.

County: Ritter des Verbündeten können nicht mit Knappen verstärkt werden. Eigene Ritter und Ritter seines Verbündeten darf man nicht verdrängen.

Castle: Eigene Ritter dürfen **nicht** in das Castle des Verbündeten gesetzt werden und umgekehrt.

Konflikt: Die Spieler dürfen eigene Ritter und Ritter ihres Verbündeten in denselben Konflikt einsetzen, benötigen aber für beide jeweils ein eigenes Ritterfeld.

Erhält der Verbündete die „Gunst des Königs“, gilt folgendes für den Ertrag:

- **Gold/Knappen:** Der Ertrag verfällt.
- **Aufwertung:** Ein Ritter des Verbündeten wird um 1 Stärkestufe aufgewertet.
- **Adligenplättchen:** Ein **beliebiges** Adligenplättchen auf dem Spielplan geht aus dem Spiel.

Phase 2: Parlament

Der Verbündete hat keine Stimme. Für die Gesetze zählen Ritter des Verbündeten nicht als eigene Ritter! Die Gesetze bringen dem Verbündeten keine Erträge.

Phase 3: Erträge

County: Folgende Erträge können hier vom Verbündeten genutzt werden:

- Neuer Ritter Stärke 1 für den Verbündeten
- Aufwertung eines Ritters des Verbündeten
- Adligenplättchen – es kommt aus dem Spiel
- Überfahrt nach Frankreich

Alle übrigen Erträge verfallen.

Besonderheit Surrey: Geht der Verbündete nach Surrey, bestimmt der Spieler, der ihn führt, den Startspieler.

Castle des Verbündeten: Neue Ritter und Aufwertungen kosten keine Knappen.

Konflikt: Bei der Ermittlung des **Einsatzes der einzelnen Spieler** werden die beiden Verbündeten wie eigenständige Spieler betrachtet. Entsprechend der Gesamtstärke belegt jeder einen eigenen Rang. Die den Verbündeten zustehenden Machtpunkte verfallen. Geraten ihre Ritter in Gefangenschaft können sie **nicht** freigekauft werden und kommen in den Nachschub.

Spielende für 2 Spieler

Die Verbündeten werden in der Schlusswertung nicht berücksichtigt.

Bei der Wertung der Ritterschaft und der Ausbauten werden nur die 8 Machtpunkte für den ersten Platz vergeben.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Übersicht der Gesetzeskarten

0

Der Spieler mit dem meisten Gold darf einen eigenen platzierten Ritter aufwerten. Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Gold den Ertrag.

Der Spieler mit den meisten Knappen bekommt einen neuen Ritter Stärke 1 vom Nachschub in den eigenen Vorrat. Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Knappen den Ertrag.

Für je 2 Counties mit eigenem Ritter erhält man 3 Machtpunkte.

1

Gegen Abgabe von jeweils 1 Gold erhält man 1 Stimmstein. Der Reihe nach, ausgehend vom Startspieler, entscheidet sich jeder wie viel Gold er eintauscht.

Gegen Abgabe von jeweils 1 Knappen und 1 Gold erhält man 3 Machtpunkte. Der Reihe nach, ausgehend vom Startspieler, entscheidet sich jeder wie viel Gold/Knappen er eintauscht.

Für je 2 Konflikte, in denen man mindestens 1 Ritter platziert hat, darf man 1 Ausbauplättchen nehmen und in sein Castle legen.

Für jeden platzierten eigenen Ritter Stärke 2 erhält man 1 Knappen aus dem allgemeinen Vorrat.

2

Für je 2 Konflikte, in denen man mindestens 1 Ritter platziert hat, erhält man 1 Knappen, 1 Stimmstein und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.

Wer keinen Ritter Stärke 2 platziert hat, erhält eine Aufwertung.

Wer seinen Ritter Stärke 3 platziert hat, tauscht diesen gegen den Ritter Stärke 4, vorausgesetzt dieser befindet sich noch im Nachschub.

Für je 3 Ausbauplättchen die im eigenen Castle liegen, erhält man 5 Machtpunkte.

3

Für jeden Konflikt, in dem man mindestens 1 Ritter platziert hat, erhält man 3 Machtpunkte.

Für je 3 Counties mit eigenem Ritter erhält man 8 Machtpunkte.

Wer seine 3 Ritter Stärke 1 platziert hat, erhält 5 Machtpunkte.

Für je 3 Adligenplättchen auf dem eigenen Castletableau erhält man einen neuen Ritter Stärke 1 aus dem Nachschub an seinen Hof.

4

Gegen Abgabe von jeweils 1 Gold erhält man 1 Machtpunkt. Der Reihe nach, ausgehend vom Startspieler, entscheidet sich jeder wie viel Gold er eintauscht.

Gegen Abgabe von jeweils 1 Knappen erhält man 1 Machtpunkt. Der Reihe nach, ausgehend vom Startspieler, entscheidet sich jeder wie viele Knappen er eintauscht.

Jeder Spieler, der Ritter in allen vier Stärkestufen platziert hat, erhält 6 Machtpunkte.

Spielmaterial und Aufbau

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 2 Ablagetableaus
- 37 Knappen
- 37 Gold
- 37 Stimmsteine
- 36 Adligenplättchen
- 1 Startspielerstein
- 12 Konfliktkarten *(plus 2 Ersatzkarten)*
- 6 Gunstplättchen
- 1 Parlamentstableau
- 18 Gesetzeskarten
- 1 Spielanleitung inklusive Beiblatt

Spielmaterial der Spieler (in 5 Farben):

- 5 Zählsteine
- 35 Rittersteine
- 5 Burgtableaus / Castletableaus
- 30 Ausbauplättchen
- 5 Sichtschirme *(3-teilig zum Zusammenstecken)*
- 10 Stimmplättchen *(5x ja & 5x nein)*
- 1 Aufkleberbogen *(inkl. Ersatzaufkleber)*

Besonderes Spielmaterial für 2 Spieler:

- 4 Verbündetentableaus

Vor der ersten Partie werden diese Holzsteine wie folgt mit Aufklebern versehen:

1er (3x) 2er (2x) 3er (1x) 4er (1x)

Mit den anderen 4 Farben wird entsprechend verfahren.

Spielplan, Parlamentstableau und die **2 Ablagetableaus** werden ausgelegt. Stimmsteine, Gold und Knappen werden auf die beiden Ablagetableaus verteilt. Jeder Spieler wählt eine Farbe, legt seinen Zählstein auf das Feld „0“ der Machtpunkteleiste und seine 7 Rittersteine auf ein Nachschubfeld.

Jeder Spieler erhält...

...in seiner Spielerfarbe:

- **1 Castletableau**
- **6 Ausbauplättchen**
- **1 Sichtschirm**
- **2 Ritter (Stärke 1 & Stärke 2)** (aus dem Nachschub)

...aus dem allgemeinen Vorrat:

- **1 Stimmstein**
- **2 Gold**
- **2 Knappen**
- **2 Stimmplättchen (ja & nein)**

County

Die **Adligenplättchen** werden nach Buchstaben sortiert und als einzelne Stapel mit der Vorderseite nach oben beliebig auf je eins der 9 Counties verteilt. Die Menge der Plättchen ist jeweils von der Spieleranzahl abhängig.

Rückseite *Vorderseite*

Spieleranzahl	*Adligenplättchen pro County*
2 & 3	*2 Stück*
4	*3 Stück*
5	*4 Stück*

Castle

Gold und Knappen kommen stets hinter den Sichtschirm.

Stimmsteine werden immer offen auf das Castletableau gelegt.

Die beiden Ritter des Spielers kommen an den Hof.

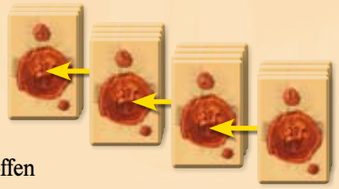
Rundenübersicht:
I. Ritter platzieren
II. Parlament
III. Wertung Counties
IV. Wertung Castle
V. Wertung Konflikt

Der Spieler wählt eines seiner Ausbauplättchen und legt es in seinem Castle auf den Platz mit dem gleichen Ertrag.

Die übrigen 5 Plättchen bilden seinen Vorrat.

Parlament

Die **Gesetzeskarten** werden nach den Zahlen auf der Rückseite sortiert.



- Die 3 Gesetze mit der „0“ werden gemischt und als aktuelle Gesetze von links nach rechts in der oberen Zeile offen ausgelegt.
- Jetzt wird der Nachziehstapel in der Mitte gebildet. Dazu werden die 3 Karten mit der „4“ auf der Rückseite gemischt und verdeckt auf das Feld gelegt. Dieses Verfahren wird mit den Nummern „3“ , „2“ und „1“ wiederholt.
- Zum Schluss werden der Reihe nach die 3 obersten Karten aufgedeckt und von links nach rechts in der unteren Zeile offen ausgelegt.

Konflikt

Die **6 Plättchen „Gunst des Königs“** werden offen ausgelegt. Aus den 12 **Konfliktkarten** werden 2 Karten entfernt. Der Rest wird gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die obersten 2 Karten werden aufgedeckt und offen in der oberen Reihe ausgelegt.

Bei 3 Spielern geht das Plättchen „Aufwertung“ aus dem Spiel. Es wird nur mit 5 Gunstplättchen gespielt.

Je nach Spieleranzahl werden folgende Konfliktkarten aussortiert:

Spieleranzahl	*Konfliktkarten mit den Stärkewerten*
2 & 4 Spieler	*„2“ & „10“*
3 Spieler	*„9“ & „10“*
5 Spieler	*„2“ & eine „3“*

Übersicht der Erträge

Neuer Ritter Stärke 1

Der Spieler nimmt einen Ritter Stärke 1 aus seinem Nachschub vom Spielplan und platziert ihn an den Hof auf seinem Castletableau.
Sollte kein Ritter Stärke 1 im Nachschub vorhanden sein, verfällt dieser Ertrag.

York (C) *Suffolk (F)*

County: *In York erhält der Spieler zusätzlich 2 Stimmsteine, die er offen auf sein Castletableau legt. Sollte kein Ritter Stärke 1 im Nachschub sein, erhält er nur die Stimmsteine.*
Castle: *Für den Ritter Stärke 1 müssen 3 Knappen in den allgemeinen Vorrat abgegeben werden.*

Aufwertung eines Ritters

Der Spieler darf einen beliebigen eigenen Ritter aufwerten, indem er ihn gegen einen Ritter aus seinem Nachschub tauscht, der genau um 1 stärker ist. Beide Rittersteine tauschen die Plätze. Gibt es keinen geeigneten Ritter, verfällt dieser Ertrag.

Stafford (B) *Gloucester (D)*

County: *In Gloucester erhält der Spieler zusätzlich 2 Stimmsteine, die er offen auf sein Castletableau legt. Sollte kein geeigneter Ritter im Nachschub sein, erhält er nur die Stimmsteine.*
Castle: *Für die Aufwertung des Ritters müssen 2 Knappen in den allgemeinen Vorrat abgeben werden.*
Konflikt: *Den Ertrag erhält man sofort nach dem Platzieren des Ritters.*

Gold und Knappen

Der Spieler erhält die abgebildete Menge Gold und Knappen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

Surrey (I)

Stimmsteine

Der Spieler erhält die abgebildete Menge Stimmsteine aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie offen auf sein Castletableau.

York (C) *Gloucester (D)*

Tafelrunde: *Der Spieler erhält für jedes dort ausliegende Adligenplättchen 1 Stimmstein, plus 1 Stimmstein für den Burgherrn.*

Adligenplättchen

Der Spieler nimmt ein Adligenplättchen und legt es auf den ersten freien Stuhl an seiner Tafelrunde. Jeder Spieler darf jeden Adeligen nur einmal nehmen.

County: *Der Spieler darf nur ein Adligenplättchen aus dem County nehmen in dem der Ritter steht.*
Konflikt: *Der Spieler darf sofort nach dem Platzieren des Ritters ein Adligenplättchen aus einem beliebigen County nehmen.*

Ausbauplättchen

Der Spieler wählt ein Ausbauplättchen aus seinem Vorrat und legt es auf den Platz mit dem gleichen Ertragssymbol in sein Castle. Dadurch wird das Ritterfeld verdeckt. Bei jeder Wertung des Castles erhält der Spieler diesen Ertrag. Ritter können hier nicht mehr eingesetzt werden.

Northumberland (A) & Bedford (E)

Anmerkung: *Sollte auf dem Ritterfeld, das durch ein Ausbauplättchen überdeckt wird, ein Ritter platziert sein, nimmt der Spieler diesen sofort zurück an seinen Hof ohne ihn zu werten.*

Machtpunkte

Der Spieler erhält die entsprechenden Machtpunkte und überträgt sie auf die Machtpunkteleiste.

Somerset (G)

Konflikt: *Die Spieler erhalten auch Machtpunkte für Ihre Ritter in den Konflikten.*

Überfahrt nach Frankreich

Der Spieler nimmt den in Dorset eingesetzten Ritter und platziert ihn in einem Konflikt in Frankreich. Dafür erhält er keinen weiteren Ertrag durch die Gunst des Königs.

Dorset (H)

Anmerkung: *Sollten sich in Dorset Knappen befinden, kommen sie zurück in den allgemeinen Vorrat.*

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Neue Gesetze braucht das Land!

18 neue Gesetzesvorschläge stehen zur Abstimmung an.

Ersetzen Sie die Gesetze des Grundspiels oder variieren Sie Ihr Lancaster mit reizvollen Kombinationen alter und neuer Gesetze.

Spielmaterial

- **18 neue Gesetzeskarten**
  Eine detailierte Übersicht und Erklärung der neuen Gesetze finden Sie auf der Rückseite der Regel.

Änderungen im Spielaufbau

Parlament

Die neuen Gesetze können auf **2 Arten** ins Spiel kommen:

1. Möglichkeit „Das Spiel mit den neuen Gesetze“

Die Gesetzeskarten des Grundspiels werden **vollständig** durch die neuen Gesetze **ersetzt**. Die Gesetze des Grundspiels verbleiben in der Schachtel und werden für das Spiel nicht benötigt.

2. Möglichkeit „Das Spiel mit variablen Kombinationen“

Die Gesetzeskarten des Grundspiels und die neuen Gesetze können kombiniert werden. Dabei werden die „alten“ Karten **abschnittsweise** durch die „neuen“ **ersetzt**.

Die alten und die neuen Gesetzeskarten werden jeweils getrennt nach den Zahlen auf der Rückseite **sortiert**. Für jeden Abschnitt 0 bis 4 werden entweder die alten oder die neuen Karten gewählt und mit ihnen der Nachziehstapel gebildet. Die übrigen Gesetze kommen zurück in die Schachtel.

Soll die Kombination dem Zufall überlassen werden, wird wie folgt verfahren:

Abschnitt für Abschnitt (0 bis 4) wird eine alte und eine neue Karte in den **Stoffbeutel** gegeben.

Dann wird eine der beiden Karten gezogen und somit festgelegt, ob im jeweiligen Abschnitt alte oder neue Gesetze zum Einsatz kommen.

Auch hier kommen die übrigen Gesetze zurück in die Schachtel.

Der Aufbau des **Parlamentstableaus** und der Spielablauf bleiben **unverändert**.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Übersicht der neuen Gesetzeskarten

0

Für jeden Konflikt, in dem man mindestens 1 Ritter platziert hat, erhält man 1 Stimmstein.

Der Spieler mit den meisten Knappen hinter seinem Sichtschirm, erhält 1 Gold und 1 Stimmstein.

Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Knappen den Ertrag.

Der Spieler mit dem meisten Gold, erhält 1 Knappen und 1 Stimmstein.

Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Gold den Ertrag.

1

Wer kein Adligenplättchen besitzt, erhält 1 Gold, 1 Knappen und 1 Stimmstein.

Für jeden Konflikt, in dem man mindestens 1 Ritter platziert hat, darf man 1 Knappen aus seinem Vorrat in 1 Konflikt schicken.

Der Knappe wird zum eigenen Ritter gestellt und erhöht den Stärkeeinsatz um 1 Punkt. Wer mehrere Knappen einsetzen darf, verteilt sie in einem Zug beliebig auf die Konflikte, in denen er Ritter platziert hat. Die Spieler entscheiden sich im Uhrzeigersinn ausgehend vom Startspieler. Nach der Wertung kommen die Knappen zurück in den allgemeinen Vorrat – auch dann wenn Frankreich gewinnt.

Für jeden platzierten eigenen Ritter Stärke 1, erhält man 1 Knappen aus dem allgemeinen Vorrat.

Zum Preis von 4 Gold erhält man 1 Ausbauplättchen und legt es in sein Castle. Man darf mehrere Ausbauplättchen kaufen.

Das Gold kommt in den allgemeinen Vorrat.

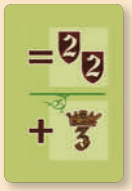
2

Für jeden Ritter, der in der eigenen Burg platziert ist, erhält man 3 Machtpunkte.

Wer nach der 3. Abstimmung die meisten Stimmsteine übrig behält, darf 1 Ritter aufwerten.

Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Stimmsteinen den Ertrag.

*Übrig behaltene Stimmsteine werden erst nach der Anwendung der 3 gültigen Gesetze zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Stimmsteine, die in dieser Runde durch Anwendung von Gesetzen erlangt wurden, zählen **nicht** und werden mit in die nächste Runde genommen.*



Wer beide Ritter Stärke 2 platziert hat, erhält 3 Machtpunkte.

Jedes County, in dem man 1 Ritter platziert hat, kostet 1 Gold.

Wer das für einzelne Ritter nicht zahlen kann oder will, nimmt diesen zurück an seinen Hof. Die Spieler entscheiden im Uhrzeigersinn ausgehend vom Startspieler.

3

Für je 2 Counties mit eigenem Ritter erhält man 5 Machtpunkte.

Jedes im Castle liegende Ausbauplättchen, kostet 1 Knappen, der in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt wird.

Wer diese Abgabe nicht entrichten kann oder will, dreht das betreffende Ausbauplättchen für die laufende Runde um. Dieses bringt dann keinen Ertrag. Die Spieler entscheiden im Uhrzeigersinn ausgehend vom Startspieler. Nach der Wertung der Burgen werden die Ausbauplättchen wieder aufgedeckt.

Man darf beliebig oft Gold in Knappen bzw. Knappen in Gold tauschen. Dabei gilt das Verhältnis 2:1.

Für je 2 Knappen, die in einem oder mehreren Counties eigene Ritter verstärken, erhält man 3 Machtpunkte.

4

Für jedes County ohne Adligenplättchen, in dem man 1 Ritter platziert hat, erhält man 3 Machtpunkte.

Man darf beliebig oft 1 Gold, 1 Knappen und 1 Stimmstein für je 3 Machtpunkte abgeben.

*Verwendet werden nach der Abstimmung übrig behaltene Stimmsteine. Die Spieler entscheiden sich im Uhrzeigersinn ausgehend vom Startspieler. Stimmsteine, die in dieser Runde durch Anwendung von Gesetzen erlangt wurden, dürfen **nicht** getauscht werden.*

Der Spieler mit den meisten Rittern in Konflikten erhält 5 Machtpunkte.

Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Rittern den Ertrag.