Un juego de Matthias Cramer para 2-5 jugadores a partir de 10 años

Lancaster

Año 1413: El nuevo rey de Inglaterra, Enrique V, de la Casa Lancaster, tiene ambiciosos planes: la unificación de Inglaterra y la conquista de la corona francesa. Cada jugador moverá los hilos de su propia familia nobiliaria.

¿Quién se convertirá en el verdadero apoyo del joven Rey y en el Lord más poderoso de su tiempo?

Objetivo del juego

Los jugadores compiten por el favor del rey, su objetivo es pasar de ser un simple Lord a convertirse en el aliado más poderoso del monarca. Para ello, tendrán que reforzar su propia caballería y repartir estratégicamente a sus caballeros entre su castillo, las misiones en los distintos condados de Inglaterra y la guerra con Francia. En el parlamento, con ayuda de los nobles, deberán intentar que se aprueben las leyes que más les beneficien. Quien consiga hacerse con el poder al final de la partida, es decir, con el mayor número de puntos, será el vencedor.

Desarrollo del juego

Se sortea quién recibirá la ficha de inicio para comenzar la partida y se irá pasando el turno en el sentido de las agujas del reloj.

Se juegan cinco rondas, cada una con tres fases:

- **1: Distribución de tropas**
- **2: Sesión en el parlamento**
- **3: Recuento de puntos**

Nota: Si sólo hay dos jugadores, la partida se realizará de forma distinta, como se explica en la página 7.

Fase 1: Distribución de tropas

El jugador inicial enviará a **uno de sus caballeros** de la corte a una casilla de caballero y le pasará el turno al siguiente jugador, que hará lo mismo. Se irá pasando el turno hasta que todos los jugadores coloquen a todos sus caballeros. Si a alguien no le quedan caballeros en su corte, se salta el turno. Si sólo queda un jugador con caballeros, los colocará uno detrás de otro.

Se puede elegir entre tres lugares:

- **Condado**
- **Castillo**
- **Batalla**

Condado

En los condados, el caballero puede situarse sobre una casilla **libre** u ocupada, siempre y cuando demuestre que tiene, al menos, la **fuerza mínima requerida.**

Los jugadores podrán colocar junto a su caballero tantos escuderos de refuerzo como deseen.

Cada escudero aporta un punto de fuerza adicional, si bien, estos puntos no sirven a la hora de calcular la fuerza del caballero respecto a la fuerza mínima requerida.

Si la casilla ya está ocupada **por un caballero,** se le puede ganar el terreno con un caballero más fuerte o combinando la fuerza de un caballero con la de escuderos. **No** se puede reemplazar a los propios caballeros de esta forma.

El caballero depuesto volverá a la corte de su señor, quien volverá a colocarlo cuando llegue su turno. Sin embargo, si el caballero iba acompañado de un escudero, irán a parar al consejo.

Nota: Los caballeros aportan puntos a los jugadores, bien de inmediato, o en la fase 3.

Ejemplo: Casilla de caballero libre

El jugador azul coloca a un caballero de fuerza 2 en Stafford.

Nota: Los caballeros y escuderos deben colocarse en el mismo turno. No se podrá reforzar posteriormente a los caballeros emplazados.

Ejemplo: Casilla de caballero ocupada

El jugador amarillo desplaza al caballero azul de fuerza 2 con un caballero de fuerza 1 y dos escuderos (3 a 2). El caballero del jugador azul volverá a su corte.

Castillo

Los jugadores pueden colocar a los caballeros en cualquier casilla libre de su propio castillo. Sólo puede haber un caballero por casilla.

Batalla

Cada jugador podrá participar en tantas batallas como quiera. Tras elegir una, situará su caballero en la casilla que esté libre, siempre de arriba a abajo. Cada jugador **sólo** podrá ocupar **una de las tres casillas** de cada batalla.

Se pueden incrementar las tropas destinadas a una batalla en la que ya se participa, añadiendo caballeros, que se colocarán unos encima de otros.

Puntos inmediatos:

El jugador se ganará la aprobación del Rey con los primeros seis caballeros. Podrá elegir, entonces, una tablilla de favor del rey libre y recibir sus puntos. Tras contabilizar los puntos, se le dará la vuelta a la tablilla y no se podrá volver a elegir durante esa ronda.

En la hoja explicativa se indica cómo se cuentan los puntos.

Junto a carta de batalla hay tres casillas de caballeros.

Ejemplo:
El jugador verde sitúa a un caballero de fuerza 1 en la casilla libre que hay justo bajo el caballero azul. A continuación, elige una tablilla de favor del rey (en este caso, un noble) y se cuentan los puntos.

Si el jugador verde quisiera, posteriormente, destinar a otro caballero a esa misma batalla, lo colocaría sobre el caballero de fuerza 1. En la casilla libre que queda, no se podría situar ni caballeros azules ni verdes.

Nota: En las batallas no se pueden emplear escuderos, sino sólo caballeros, que se irán colocando uno encima de otro.

Fase 2: Sesión en el parlamento

Una vez colocados todos los caballeros, se abrirá la sesión del parlamento inglés, donde se votarán tres nuevas leyes. Se comienza con la ley de la casilla 1 en la línea inferior, es decir, la de la izquierda.

El proceso de votación

Los jugadores votarán, en secreto, a favor o en contra de la ley, colocando su pergamino de votación boca abajo justo en frente.

Cada jugador podrá reforzar su resolución colocando fichas de voto bajo el pergamino de votación.

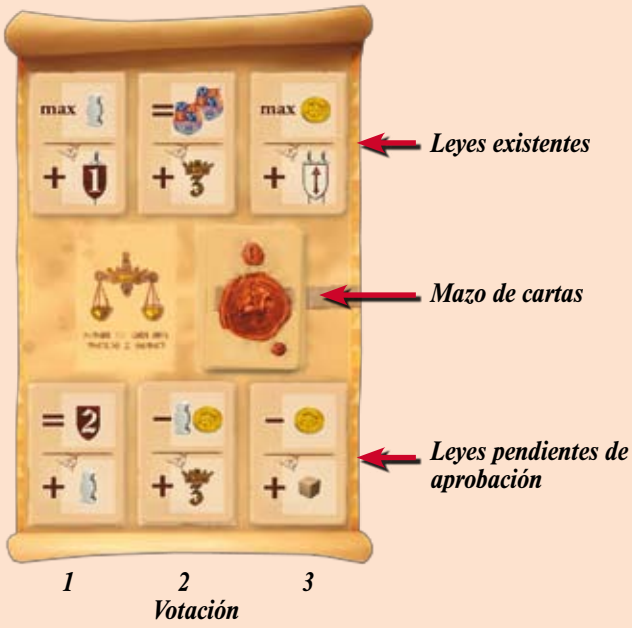
Cuando todos los jugadores hayan terminado, se mostrarán los pergaminos de votación y las fichas de voto empleadas.

Resultados de las votaciones

Se sumarán los votos a favor y en contra de la ley. Cada **pergamino** y cada **ficha** valen por un voto.

Si hay un mayor número de votos a favor o si se produce un empate, se aprobará la ley.

Las fichas de voto utilizadas se devolverán al consejo.



Tablilla de votación: Sí, estoy de acuerdo con la nueva ley.

Tablilla de votación: No apruebo la nueva la ley.

Si se aprueba la nueva ley

Se deroga la primera ley de la línea superior, es decir, la de la izquierda y se retira del tablero del parlamento. Las otras dos leyes se mueven una posición hacia la izquierda y la ley recién aprobada se coloca en la casilla libre, la de la derecha.

Si no se aprueba la nueva ley

Se retira la carta de ley no aprobada y se mantienen las leyes antiguas tal y como estaban.

Se repetirá el mismo procedimiento de votación con las leyes 2 y 3 pendientes de aprobación.

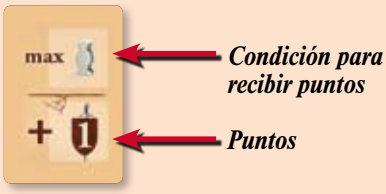
Si, tras las votaciones, a algún jugador le quedasen fichas de votación, tendrá que devolverlas al consejo.

Aplicación de las tres leyes válidas

En cada ronda, tras las votaciones, habrá tres leyes válidas y se aplicarán una tras otra, empezando por la de la izquierda, con el consiguiente recuento de puntos.

El resultado de la votación es de 3 a favor y 3 en contra; un empate, suficiente para aprobar la ley. Se derogará la ley más antigua, arriba a la izquierda, y se retirará del tablero. Se mueven las otras dos leyes y la nueva ley se coloca a la derecha.

El resultado de la votación es de 2 a favor y 3 en contra. La ley no se aprueba y se retira del tablero.



En la página 8 se explican las distintas leyes.

Fase 3: Recuento de puntos

Se cuentan los puntos en este orden: condados, castillos y batallas.

Condados

Se reparten los nueve condados, a quienes corresponda, por orden alfabético: de la A a la I. Los jugadores tienen tres opciones:

- **Quedarse con el noble**
- **Quedarse con los puntos del condado**
- **Pagar tres monedas de oro** al consejo **para conseguir tanto** el noble como los puntos

A continuación, los caballeros regresarán a su corte. Si los caballeros iban acompañados de escuderos, sin embargo, irán a parar al consejo.

Surrey (I): Reparto de la ficha de inicio

El jugador que se haya hecho con Surrey, además de recibir los puntos correspondientes, podrá elegir quién abrirá la siguiente ronda, incluido él mismo. El jugador elegido recibirá la ficha de inicio y comenzará la ronda. Si no hubiera ningún caballero en Surrey, el jugador que abrió esa ronda se quedará con la ficha de inicio.

Nota: En la hoja explicativa se indica cómo se realiza el recuento de puntos.

Ejemplo: El jugador amarillo tiene el condado de Stafford y paga tres monedas de oro para quedarse tanto con el noble como con el punto.

1. Sitúa al noble en la primera silla libre de la mesa redonda.

2. Fortalece con un punto a uno de los caballeros que no se encuentra en las tropas de reserva.

Ejemplo: El jugador rojo tiene el condado de Surrey y recibe el turno de jugador inicial. Como recompensa elige dos escuderos y dos monedas de oro.

Castillos

Los castillos se valoran comenzando por el jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj.

Cada uno obtiene puntos por:

- **los caballeros utilizados**
- **las ampliaciones existentes**
- **la mesa redonda**

Cada jugador determinará el orden en el que se realiza la valoración de los distintos caballeros y las ampliaciones.

Tras valorar a **cada** caballero, este vuelve a su corte. Las tablillas de ampliación que no se están utilizando permanecen en el tablero.

Tras los caballeros, se valora la mesa redonda. Por **cada** noble, incluido el señor de la fortaleza, el jugador recibirá **una ficha de voto.** Las fichas de voto se colocan sobre el castillo a la vista de todos. En el recuento de la quinta ronda no se repartirán fichas de votos.

Ejemplo:

El jugador azul valora un caballero y una tablilla de ampliación del castillo:

Por el caballero recibe dos escuderos.
La tablilla de ampliación le permite recibir un caballero nuevo de fuerza 1 a cambio de tres escuderos.

Ejemplo: El jugador azul valora su mesa redonda y recibe cinco fichas de votos: cuatro por los nobles y una por el señor de la fortaleza.

Nota: Los nobles aportan puntos de poder adicionales al final.

Batallas

En último lugar, se valoran las batallas en Francia y se reparten los puntos de poder.

La valoración se realiza en dos etapas:

1. Se declara el vencedor de la batalla: Inglaterra o Francia

Se suma la fuerza de todos los caballeros. Si la suma es igual o mayor que la fuerza de Francia gana Inglaterra. Si la suma es menor, gana Francia.

2. Se valora la apuesta de cada jugador: Se suma la fuerza de sus caballeros presentes en la batalla y se calcula su rango. Si varios obtienen el mismo resultado, tendrá más peso quien haya entrado en la batalla en último lugar, es decir aquél cuyo caballero se encuentre en la casilla inferior.

Reparto de los puntos de poder:

- **Inglaterra gana la batalla:** Se reparte el valor de los tres puntos de poder entre los jugadores de la siguiente forma: el jugador de mayor rango se lleva el valor más alto, el jugador del siguiente rango se lleva el segundo valor y el de rango más bajo el tercer valor. La carta de batalla se retira del tablero y los caballeros vuelven a sus respectivas cortes.

Nota: Si en la fila inferior quedan batallas, se valorarán antes que las de la fila superior.

Carta de batalla

Jugador azul: caballero de fuerza 2
Jugador verde: caballero de fuerza 1
Jugador rojo: caballero de fuerza 2

Ejemplo 1:

El resultado de la batalla es de 5 a 5 a favor de Inglaterra.

La jerarquía de los jugadores es la siguiente:

Rango 1: jugador rojo con un total de fuerza 2
Rango 2: jugador azul con un total de fuerza 2
Rango 3: jugador verde con un total de fuerza 1

El jugador rojo tiene el mayor rango porque fue el último en entrar en la batalla.

El jugador rojo obtiene 4 puntos de poder, el azul 2 y el verde 1.

Nota: Si no hay ningún jugador de rango 2 ó 3, se pierden esos puntos de poder.

- **Francia gana la batalla:** Se reparten puntos de poder, aún cuando gana Francia, aunque el valor más alto se pierde en este caso. El siguiente valor será para el jugador de mayor rango y el valor más bajo para el jugador de segundo rango.
  Se dejan en el tablero todos los caballeros implicados y la batalla pasa a la segunda ronda. Se mueve la carta de batalla junto a los caballeros implicados (respetando el mismo orden) a la fila inferior.
- **Inglaterra gana la batalla en el segundo intento:** Se reparten los puntos como si Inglaterra hubiera ganado la batalla en la primera ronda.
- **Francia vuelve a ganar la batalla en el segundo intento:** Tras repartir los puntos de poder, los caballeros implicados pasarán a ser prisioneros. Los jugadores podrán comprar la libertad de cada uno de los caballeros a cambio de una moneda de oro por cada punto de fuerza. El rescate se hará siguiendo el mismo orden de la ronda. Los caballeros liberados regresarán a las cortes de sus respectivos señores, los demás pasarán a formar parte de las tropas de reserva del tablero de juego. Se retira del tablero la carta de batalla.

Jugador azul: caballero de fuerza 2
Jugador verde: caballero de fuerza 1

Ejemplo 2:

El resultado de la batalla es de 3 a 5 a favor de Francia; por lo que se pierden los cuatro primeros puntos de poder.

Rango 1: jugador azul con un total de fuerza 2 = dos puntos de poder

Rango 2: jugador verde con un total de fuerza 1 = un punto de poder

Todos los caballeros seguirán luchando en la batalla, que pasará a la siguiente ronda.

Nota: En las batallas en las que no haya ningún caballero se considerará que pierde Inglaterra y se pasarán a la fila inferior.

Preparación de la siguiente ronda:

Tras valorar la última batalla se prepara la nueva ronda.

Batalla:

Se levantan dos nuevas cartas de batalla y se colocan en la fila superior. Se muestran todas las tablillas de favor del rey que estaban boca abajo.

Parlamento:

Se levantan las tres primeras cartas de leyes del mazo y se colocan de izquierda a derecha sobre las tres casillas de propuestas de ley.

Fin del juego y recuento

Al terminar la quinta ronda, se hace el último recuento. Se reparten los siguientes puntos de poder:

- **8 puntos** para el jugador cuya caballería tenga la mayor fuerza y 4 para el segundo clasificado. En caso de empate, gana quien tenga el mayor número de escuderos.
- **8 puntos** para el jugador que tenga el mayor número de tablillas de ampliación del castillo y 4 para el segundo clasificado. En caso de empate ganará el que tenga más monedas de oro.
- **Puntos de poder** correspondientes para todos los jugadores que tengan más de un noble en la mesa redonda.

El juego ha terminado y gana el jugador que tenga el mayor número de puntos de poder.

Puede haber más de un ganador en caso de empate.

Nota: Los caballeros que se encuentren en las tropas de reserva no se contabilizarán como parte de la caballería.

Nota: Si sigue habiendo empate en el primer puesto tras el recuento de escuderos, se dividirán los 12 puntos de poder (8+4) entre el número de jugadores empatados y se repartirán entre ellos.

Si hay un jugador en el primer puesto y varios en el segundo, los 4 puntos del segundo puesto se dividirán por el número de jugadores y se repartirán a partes iguales entre ellos. Los puntos que no son divisibles se pierden.

Nobles	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*
Puntos de poder	*0*	*1*	*3*	*6*	*10*	*15*	*21*	*28*	*36*

Partidas de 2 jugadores

Se seguirán las reglas para partidas de 4 jugadores con las siguientes diferencias:

Ambos jugadores tendrán un aliado, con un pequeño castillo propio que no puede ampliarse. Durante la partida cada jugador decidirá por su aliado y colocará el caballero en su nombre.

No recibirá por ello ni puntos de poder ni fichas de votos. Tampoco recibirá monedas de oro ni escuderos. Se explicarán algunas cuestiones más sobre los puntos más adelante. Los jugadores no podrán utilizar sus monedas de oro ni escuderos para ayudar al caballero del aliado.

Preparación del juego

En este tipo de partidas no se emplearán las murallas. Los escuderos y las monedas de oro estarán a la vista. En cada condado se colocarán dos nobles.

Cada jugador elegirá el color de su aliado y obtendrá también:

- dos aliados (uno con el anverso del castillo y otro con el reverso de la corte)
- siete caballeros del aliado: un caballero de fuerza 2 para la corte y seis para las tropas de reserva

Ejemplo: El jugador azul tiene al amarillo como aliado.

Castillo del aliado:

- ***caballero nuevo de fuerza 1***
- ***fortalecimiento de un caballero***

Corte del aliado:

Desarrollo del juego

Fase 1: Distribución de tropas

Cada jugador coloca en su turno **bien** a uno de sus caballeros **o** a un caballero de su aliado.

Los caballeros del aliado se pueden emplazar en su propio castillo o en cualquier condado o batalla.

Condado: Los caballeros del aliado no se pueden reforzar con escuderos. Tampoco se pueden intercambiar ni reemplazar los caballeros propios ni los del aliado.

Castillo: Los jugadores **no** pueden situar a sus caballeros en el castillo del aliado ni viceversa.

Batalla: Se pueden utilizar los caballeros propios y los del aliado en una misma batalla, aunque cada uno tendrá que tener su propia casilla.

Si el aliado obtiene el favor del rey, el recuento de puntos se realizará de la siguiente forma:

- **Monedas de oro y escuderos:** Se pierden los puntos.
- **Fortalecimiento:** Un caballero del aliado aumenta un punto de fuerza.
- **Nobles:** Se retira un noble **cualquiera** del tablero de juego.

Fase 2: Sesión en el parlamento

El aliado no tiene voto. Los caballeros de los aliados no cuentan como propios en las votaciones. Las leyes no proporcionarán ningún punto al aliado.

Fase 3: Recuento de puntos

Condado: Los aliados usarán los puntos de la siguiente forma:

- Conseguir un nuevo caballero de fuerza 1
- Fortalecer uno de sus caballeros
- Los nobles se retiran del tablero
- Travesía a Francia

Los puntos restantes se pierden.

Particularidades de Surrey: Si un aliado tiene el condado de Surrey, el jugador con el que estableció su alianza podrá elegir quién iniciará la ronda.

El castillo del aliado: Los caballeros nuevos y los fortalecimientos no cuestan ningún escudero.

Batalla: Cuando se calcula la **apuesta de cada jugador,** los dos aliados se considerarán jugadores independientes. Se calculará el rango de cada uno: jugadores y aliados por separado. Los puntos de poder que le correspondan al aliado se perderán. Si sus caballeros terminan en prisión, no se podrá comprar su libertad y pasarán a las tropas de reserva.

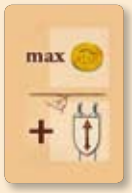
Fin de la partida para 2 jugadores

En el recuento final no se tendrán en cuenta los aliados.

Cuando se contabilice la caballería y las ampliaciones sólo se darán 8 puntos de poder a quien consiga el primer puesto.

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

Resumen de las cartas de leyes



El jugador que más monedas de oro tenga podrá fortalecer a uno de sus caballeros.

En caso de empate, cada jugador recibirá la cantidad de puntos indicada en la carta.

El jugador que más escuderos tenga recibirá un nuevo caballero de fuerza 1 de sus tropas de reserva. En caso de empate, cada jugador recibirá la cantidad de puntos indicada en la carta.

Se recibirán tres puntos de poder por cada dos condados en los que se tenga un caballero.

Se podrá comprar una ficha de voto con una moneda de oro. Cada jugador decidirá cuántas monedas cambia. El jugador inicial será el primero en cambiar y le seguirá el resto en el sentido de las agujas del reloj.

Se obtendrán tres puntos de poder al entregar al consejo un escudero y una moneda de oro. Cada jugador puede decidir qué cantidad de monedas y escuderos cambiará. El jugador inicial comenzará el intercambio y le seguirán el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj.

Cada vez que se participe en dos batallas distintas con un caballero al menos, se obtendrá una tablilla de ampliación que podrá situarse en el castillo.

Se obtendrá un escudero del consejo, por cada caballero de fuerza 2 emplazado.

Se obtendrá un escudero, una ficha de voto y una moneda de oro del consejo cada vez que se participe en dos batallas distintas con al menos un caballero en cada una.

Quienes no hayan colocado ningún caballero de fuerza 2 recibirán un fortalecimiento.

Quienes tengan algún caballero de fuerza 3 situado podrán intercambiarlo por otro de fuerza 4 siempre y cuando éste aún se encuentre en las tropas de reserva.

Se obtendrán cinco puntos de poder por cada tres tablillas de ampliación que se encuentren en el castillo.

Se obtendrán tres puntos de poder, por cada batalla en la que se participe con un caballero al menos.

Se recibirán ocho puntos de poder por cada tres condados en los que se tenga un caballero.

Quienes hayan colocado sus tres caballeros de fuerza 1 obtendrán cinco puntos de poder.

Se obtendrá un caballero nuevo de fuerza 1 de las tropas de reserva de la corte por cada tres nobles que se tengan en el castillo.

Se podrá canjear una moneda de oro por un punto de poder. Cada jugador decidirá cuántas monedas de oro intercambia y el cambio tendrá lugar por orden, empezando por el jugador inicial.

Se recibirá un punto de poder al entregar un escudero. Cada jugador decidirá cuántos escuderos desea intercambiar y el cambio tendrá lugar por orden, empezando por el jugador inicial.

Se obtendrán seis puntos de poder por cada grupo de cuatro caballeros con distinto grado de fuerza (1, 2, 3 y 4).

Material del juego y preparación

Material común:

- 1 tablero de juego
- 2 consejos
- 37 escuderos
- 37 monedas de oro
- 37 fichas de votos
- 36 nobles
- 1 ficha de inicio
- 12 cartas de batalla *(más 2 de repuesto)*
- 6 cartas de favor del rey
- 1 tablero del parlamento
- 18 cartas de leyes
- 1 folleto de instrucciones además de una hoja explicativa

Material para los jugadores (en 5 colores):

- 5 fichas de recuento
- 35 caballeros
- 5 castillos o fortalezas
- 30 tablillas para la ampliación del castillo
- 5 murallas *(3 piezas que se unen)*
- 10 pergaminos de votación *(5 sí y 5 no)*
- 1 hoja de pegatinas *(con pegatinas de reserva)*

Material para partidas de 2 jugadores:

- 4 aliados

Antes de la primera partida, hay que pegar en las fichas las siguientes pegatinas:

1 (3 uds.) 2 (2 uds.) 3 (1 ud.) 4 (1 ud.)

Hay que repetir el proceso con los cuatro colores restantes.

Se extiende el **tablero de juego,** se coloca **el tablero del parlamento** y los **dos consejos.** Las fichas de votos, las monedas de oro y los escuderos se reparten entre los dos consejos. Cada jugador elige un color y coloca su ficha de recuento sobre la casilla 0 de la línea de puntuación y sus siete fichas de caballeros sobre la casilla de tropas de reserva.

Cada jugador tiene...

De su color:

- **1 castillo**
- **6 tablillas de ampliación del castillo**
- **1 muralla**
- **2 caballeros (fuerza 1 y fuerza 2)** (de las tropas de reserva)

Del consejo:

- **1 ficha de voto**
- **2 monedas de oro**
- **2 escuderos**
- **2 pergaminos de votación (sí y no)**

Condado

Los **nobles** se clasifican por letras y se colocan en montoncitos, con el anverso hacia arriba, sobre cada uno de los nueve condados. El número de nobles dependerá del número de jugadores.

Reverso *Anverso*

Número de jugadores	*Nobles por condado*
2 y 3	*2*
4	*3*
5	*4*

Castillo

El oro y los escuderos se guardan tras las murallas.

Las fichas de votos se colocan sobre el castillo, a la vista de todos.

Pergaminos de votación

Los dos caballeros de cada jugador se situarán en sus respectivas cortes.

Resumen de la ronda:

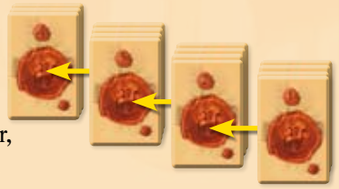
I. Distribución de los caballeros
II. Sesión del parlamento
III. Valoración de los condados
IV. Valoración de los castillos
V. Valoración de las batallas

El jugador elige una de sus tablillas de ampliación y la coloca sobre su castillo en el sitio que tiene el mismo número de puntos.

Las cinco tablillas restantes serán sus provisiones.

Parlamento

Las **cartas de leyes** se ordenan según los números que están en el reverso.



- Las tres leyes marcadas con un 0 se mezclan y se colocan en la fila superior, de izquierda a derecha. Serán las leyes vigentes.
- El mazo con el resto de cartas se coloca en el centro. Se mezclan, primero, las tres cartas con un 4 en el reverso y se colocan boca abajo sobre el mazo. Se repite el mismo procedimiento con las cartas marcadas con 3, 2 y 1.
- A continuación, se levantan las tres primeras cartas del mazo y se colocan boca arriba en la fila inferior, de izquierda a derecha.

Batalla

Las **seis tablillas de favor del rey** se muestran a los demás. De las 12 cartas de batalla se quitan dos. Las restantes se mezclan y se colocan boca abajo en un montón. Se levantan las dos primeras y se sitúan a la vista de todos en la fila superior.

En las partidas con tres jugadores no se emplean las tablillas de "fortalecimiento", sino las cinco tablillas de favor del rey.

Según el número de jugadores se quitan las siguientes cartas de batalla:

Número de jugadores	*Cartas de batalla con valores de fuerza*
2 y 4 jugadores	*2 y 10*
3 jugadores	*9 y 10*
5 jugadores	*2 y 3*

Resumen de los puntos

Caballero nuevo de fuerza 1

El jugador sitúa en la corte de su castillo uno de los caballeros de fuerza 1 de sus tropas de reserva. Si no cuenta con ninguno, perderá el punto.

York (C) *Suffolk (F)*

Condado: *El jugador que se haga con York obtendrá además dos fichas de votos, que colocará en su castillo. Si no cuenta con ningún caballero de fuerza 1 en las tropas de reserva, sólo obtendrá las fichas de voto.*
Castillo: *Se tienen que entregar al consejo tres escuderos por cada caballero de fuerza 1.*

Fortalecimiento de un caballero

Los jugadores pueden intercambiar uno de sus caballeros emplazados por otro de sus tropas de reserva con un punto más de fuerza. Si no cuentan con un caballero con la fuerza apropiada, se perderá el punto.

Stafford (B) *Gloucester (D)*

Condado: *El jugador que domine Gloucester obtendrá dos fichas de votos adicionales que colocará sobre su castillo a la vista de todos. Si no cuenta con ningún caballero apropiado en sus tropas de reserva, sólo obtendrá las fichas de votos.*
Castillo: *Para fortalecer al caballero se tienen que entregar al consejo dos escuderos.*
Batalla: *Los puntos se obtienen en el momento de colocar los caballeros.*

Monedas de oro y escuderos

Cada jugador recibe del consejo la cantidad de monedas de oro y de escuderos especificada en la imagen y las guarda tras su muralla.

Surrey (I)

Fichas de votos

Los jugadores reciben del consejo la cantidad de fichas de votos que aparecen en la imagen y las colocan sobre su castillo a la vista de todos.

York (C) *Gloucester (D)*

Mesa redonda: *El jugador obtendrá una ficha de voto por cada noble que tenga, más una ficha de voto como señor de la fortaleza.*

Nobles

Cuando el jugador se haga con un noble, podrá emplazarlo en la mesa redonda, en la primera silla que esté libre. Sólo podrá emplear a cada noble una única vez.

Condado: *El jugador sólo podrá hacerse con los nobles de los condados en los que tenga un caballero.*
Batalla: *Tras colocar el caballero, el jugador podrá hacerse de inmediato con el noble de cualquier condado.*

Tablilla de ampliación del castillo

El jugador elige una de las tablillas de ampliación de sus reservas y la coloca en su castillo, en el sitio con el mismo símbolo de número de puntos. Así se cubre la casilla del caballero. En cada valoración del castillo el jugador obtendrá esos puntos. Los caballeros no podrán volver a emplazarse allí.

Northumberland (A) y Bedford (E)

Nota: *Si la casilla de caballero donde debe situarse la tablilla de ampliación está ocupada, deberá se devolverá el caballero a la corte sin valorarlo.*

Puntos de poder

El jugador obtiene los puntos de poder que le corresponden y los apunta en la correspondiente línea de puntuación.

Somerset (G)

Batalla: *Los jugadores también reciben puntos de poder por los caballeros que están en las batallas.*

Travesía hacia Francia

Los jugadores pueden destinar a un caballero emplazado en Dorset a una batalla en tierras francesas. Aunque no recibirá ningún otro punto como favor del rey.

Dorset (H)

Nota: *Si en Dorset hubiera escuderos, estos irían a parar al consejo.*

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

¡El reino necesita leyes nuevas!

Y hay 18 nuevas propuestas de ley que votar.

Se puede optar por cambiar las leyes anteriores de Lancaster o probar tentadoras combinaciones de leyes nuevas y antiguas.

Material del juego

- **18 nuevas cartas de leyes**
  En el dorso encontrará un resumen y la explicación detallada de las nuevas leyes.

Cambios en la preparación del juego

Parlamento

Las nuevas leyes pueden entrar en juego de **dos formas**:

Opción 1: „Juego con leyes nuevas“

Se sustituyen las cartas de leyes que venían con el juego **por** las nuevas leyes. Las cartas de leyes antiguas no se necesitarán en ningún momento del juego, por lo que pueden guardarse en la caja.

Opción 2: „Juego con distintas combinaciones“

Se combinan las cartas de leyes que venían con el juego con las nuevas leyes. Si se elige esta opción, las cartas antiguas se irán **cambiando poco a poco** por las nuevas.

Las cartas de leyes antiguas y las nuevas se dividen y clasifican según los números del **reverso**. Se elige o bien el montón de cartas antiguas o el de las nuevas para cada sección (del 0 al 4) y se forma con ellas el mazo de cartas. Las leyes restantes se dejan en la caja.

Si se desea que la combinación sea aleatoria, se procederá de la siguiente manera:

Sección por sección (del 0 al 4), se introduce una carta antigua y una nueva en la **bolsita de tela**.

Se elige, al azar, una de las dos cartas, que determinará si se utilizarán las leyes antiguas o las nuevas para dicha sección.

Las leyes descartadas se dejan en la caja, como en el caso anterior.

El montaje del **tablero del parlamento** y el desarrollo del juego **siguen siendo igual**.

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

Resumen de las nuevas cartas de leyes

0

Se obtendrá 1 ficha de voto por cada batalla en la que se participe con al menos 1 caballero.

El jugador con más escuderos tras su muralla, obtendrá 1 moneda de oro y 1 ficha de voto.

En caso de empate, recibirán los puntos todos los jugadores empatados

El jugador que tenga más monedas de oro, obtiene 1 escudero y 1 ficha de voto.

En caso de empate, recibirán los puntos todos los jugadores empatados.

1

Quien no tenga nobles, obtendrá 1 moneda de oro, 1 escudero y 1 ficha de voto.

Por cada conflicto en el que se haya emplazado al menos a 1 caballero, se podrá enviar 1 escudero de las reservas propias a 1 conflicto.

El escudero se colocará junto a un caballero propio e incrementará la fuerza en 1 punto. Quienes puedan poner en juego a más de un escudero, podrán repartirlos durante un turno en los conflictos en los que tengan emplazados caballeros. El jugador inicial será quien emplace a sus escuderos, en primer lugar, y le seguirá el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj. Después de la valoración, los escuderos regresarán al consejo, incluso si gana Francia

Se obtendrá 1 escudero del consejo, por cada caballero de fuerza 1 emplazado

Se obtendrá 1 tablilla de ampliación, que podrá colocarse en el castillo, al precio de 4 monedas de oro. Se pueden comprar varias tabillas de ampliación.

El consejo recaudará estas monedas de oro.

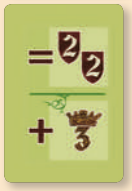
2

Por cada caballero que esté emplazado en su propio castillo se obtendrán 3 puntos de poder.

A quien le sobren más fichas de votos después de la tercera votación, podrá fortalecer a 1 caballero.

En caso de empate, recibirán los puntos todos los jugadores empatados.

Las fichas de voto restantes se devolverán al consejo una vez aplicadas las 3 leyes vigentes. Las fichas de voto conseguidas al aplicar las leyes en esta ronda, no cuentan, sino que se guardan para la siguiente ronda.



Quienes hayan colocado sus dos caballeros de fuerza 2 obtendrán 3 puntos de poder.

Cada condado en el que se haya emplazado a 1 caballero cuesta 1 moneda de oro.

Quien no quiera o no pueda pagar la moneda por algún caballero, tendrá que devolverlo a su corte. Comenzará el jugador inicial y le seguirán los demás en el sentido de las agujas del reloj.

3

Se recibirán 5 puntos de poder por cada 2 condados en los que se tenga un caballero.

Cada tablilla de ampliación que se encuentre en el castillo, costará 1 escudero, que tendrá que devolverse al consejo.

Quien no pueda o no quiera realizar esta contribución, tendrá que poner boca abajo la tablilla de ampliación correspondiente a la ronda que se esté jugando, por lo que no se obtendrá ningún punto por dicha tablilla. Comenzará el jugador inicial y le seguirán los demás en el sentido de las agujas del reloj. Tras valorar los castillos, podrán volver a ponerse boca arriba las tablillas de ampliación.

Se pueden cambiar 2 monedas de oro por 1 escudero o 2 escuderos por 1 moneda de oro cuantas veces se quiera.

Se recibirán 3 puntos de poder por cada 2 escuderos que refuercen a los propios caballeros en uno o varios condados.

4

Se obtendrán 3 puntos de poder por cada condado sin nobles en los que se encuentre 1 caballero.

Se podrá intercambiar una o varias veces la suma de 1 moneda de oro, 1 escudero y 1 ficha de voto por 3 puntos de poder.

VSe podrán utilizar las fichas de voto que queden al terminar la votación. Comenzará el jugador inicial y le seguirán los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj. Las fichas de voto obtenidas en esta ronda tras la aplicación de las leyes no se podrán intercambiar.

El jugador que más caballeros tenga en conflictos obtendrá 5 puntos de poder.

En caso de empate, recibirán los puntos todos los jugadores empatados.