¡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.