

LE PAYS A BESOIN DE NOUVELLES LOIS.

18 nouvelles lois sont à l'ordre du jour et doivent être soumises à un vote.

Remplacez les lois du jeu de base ou diversifiez votre Lancaster en faisant une combinaison des anciennes et des nouvelles lois.

MATERIEL DE JEU

• 18 nouvelles cartes de loi

Vous trouverez une vue d'ensemble détaillée ainsi que l'explication des nouvelles lois au verso des règles du jeu.

MODIFICATIONS DU DEROULEMENT DU JEU

PARLEMENT

Les nouvelles lois peuvent être utilisées de deux façons:

1ère possibilité « Le jeu avec les nouvelles lois »:

Les anciennes cartes de loi sont complètement remplacées par les nouvelles. Les lois du jeu de base restent dans leur paquet et ne seront pas utilisées lors du jeu.

2ème possibilité « Le jeu avec diverses combinaisons »:

Les anciennes cartes de loi peuvent être combinées aux nouvelles, « les anciennes » étant peu à peu remplacées par les nouvelles.

Les anciennes cartes de loi peuvent être combinées aux nouvelles, « les anciennes » étant peu à peu remplacées par les nouvelles. Les anciennes et les nouvelles cartes de loi sont séparées puis triées selon les chiffres figurant au dos des cartes. Lors de chaque partie de 0 à 4, les

joueurs choisissent soit les nouvelles, soit les anciennes cartes et forment ainsi le tas de cartes servant de pioche. On remet ensuite les lois restantes dans leur emballage.

Si l'on s'en remet au hasard pour la combinaison, il est recommandé de suivre les règles suivantes:

Partie après partie (0-4), on met une ancienne et une nouvelle cartes dans le sac en tissu.

Une des cartes est ensuite tirée au sort et ainsi sera décidé si on joue avec les anciennes ou les nouvelles cartes de loi.

On remet là-aussi les cartes restantes dans leur emballage.

Le positionnement du tableau de parlement et du plateau de jeu ne change pas.

VUE D'ENSEMBLE DES NOUVELLES LOIS





Pour chaque conflit dans lequel a été placé un chevalier, on obtient un pion de vote.



Le joueur possédant le plus d'écuyers derrière son paravent reçoit une pièce d'or et un pion de vote.

En cas d'égalité, celui qui remporte le gain est le joueur possédant le plus d'écuyers.



Le joueur possédant le plus de pièces d'or reçoit un écuyer et un pion de vote

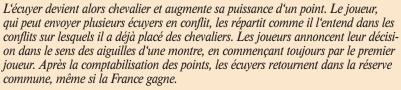
En cas d'égalité, celui qui remporte le gain est le joueur possédant le plus de pièces d'or.



Le joueur qui ne possède pas de plaquette de noblesse reçoit une pièce d'or, un écuyer et un pion de vote.



Pour chaque conflit dans lequel il a fait intervenir un chevalier, le joueur a le droit d'envoyer un de ses propres écuyers dans un conflit.





Pour chaque chevalier de puissance 1 de sa propre réserve placé, le joueur reçoit un écuyer de la réserve commune.



Une plaquette d'expansion est attribuée en échange de 4 pièces d'or. Le joueur place alors cette plaquette dans son tableau de château. Il est possible d'acheter plusieurs plaquettes d'expansion

Les pièces d'or sont alors remises dans la réserve commune.





3 points de puissance sont attribués au joueur ayant placé son chevalier dans son propre château.



Le joueur qui possède le plus de pions de vote après le troisième vote, a le droit de faire monter en grade un de ses chevaliers.

En cas d'égalité, celui qui remporte le gain est le joueur possédant le plus de pions de vote.



3 points de puissance sont attribués au joueur ayant placé 2 chevaliers de puissance 2.



Les pions non-utilisés après le passage des 3 lois en vigueur sont remis dans la réserve commune. Les pions de vote, qui ont été gagnés grâce au passage d'une loi lors de ce tour, ne comptent pas et sont valables pour le prochain vote.

Chaque province dans laquelle un chevalier a été placé coûte une pièce d'or.

Le joueur qui n'est pas en mesure de ou qui ne désire pas payer, doit reprendre le chevalier dans sa cour. Les joueurs annoncent leur décision dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant toujours par le premier joueur.



Le joueur reçoit 5 points de puissance s'il a 2 provinces occupées par ses



Les joueurs qui ont laissé une plaquette d'expansion dans leur tableau de château doivent rendre un écuyer en le mettant dans la réserve commune.

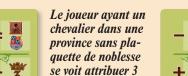
Le joueur, qui ne désire pas ou qui n'est pas en mesure de rendre un écuyer, doit retourner la plaquette d'expansion en question pour la partie en cours et ne pourra compter sur ce gain. Les joueurs annoncent leur décision dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant toujours par le premier joueur. Après la comptabilisation des châteaux, le joueur a le droit de retourner la plaquette d'expansion.



Les joueurs ont le droit d'échanger deux pièces d'or contre un écuyer ou deux écuyers contre une pièce d'or (2:1).



3 points de pouvoir sont attribués au joueur qui a placé 2 écuyers auprès de ses propres chevaliers dans une ou plusieurs provinces.



points de puissance.



Les joueurs peuvent échanger une pièce d'or, un écuyer et un pion de vote contre 3 points de puissance.

Les joueurs se servent alors des pions de vote non-utilisés lors du vote en respectant l'ordre habituel de passage. Les pions de vote gagnés lors du passage de loi de cette partie ne peuvent pas être échangés.



Le joueur ayant le plus de chevaliers dans des conflits reçoit 5 points de puissance.

En cas d'égalité, celui qui remporte le gain est le joueur possédant le plus de chevaliers.

