HET LAND HEEFT NIEUWE WETTEN NODIG!

ER LIGGEN 18 NIEUWE WETSVOORSTELLEN KLAAR OM OVER TE STEMMEN.

VERVANG DE WETTEN UIT HET BASISSPEL OF GEBRUIK EEN COMBINATIE VAN OUDE EN NIEUWE WETTEN OM LANCASTER NOG GEVARIEERDER TE MAKEN.

Spelmateriaal

- **18 nieuwe wetkaarten**
  Een uitgebreid overzicht met een toelichting op de nieuwe wetten staat op de achterzijde van deze regels

Aanpassingen voorbereiding

PARLEMENT

Er zijn twee mogelijkheden om de nieuwe wetten aan het spel toe te voegen:

1e mogelijkheid:

De wetkaarten uit het basisspel worden **allen vervangen** door de nieuwe wetten. Laat de wetkaarten uit het basisspel in de doos. Deze worden niet gebruikt in het spel.

2e mogelijkheid:

De wetkaarten uit het basisspel worden gecombineerd met de nieuwe wetkaarten. In dat geval kunnen de "oude" kaarten voor een spelronde worden vervangen door "nieuwe" kaarten.

Sorteer de oude- en nieuwe wetkaarten naar het getal op de achterzijde. Kies voor elke ronde (0 t/m 4) de oude- of de nieuwe wetkaarten en voeg deze toe aan de stapel.

De overgebleven wetkaarten gaan terug in de doos.

Om deze keuze aan het toeval over te laten, doet men het volgende:

Stop bij het bepalen van de wetkaarten voor een ronde een oude- en een nieuwe wetkaart in de zak.

Trek vervolgens een kaart uit de zak. Deze kaart bepaalt welke stapel voor deze ronde aan de stapel wordt toegevoegd.

Ook nu gaan de overgebleven wetkaarten terug in de doos.

De voorbereiding t.a.v. het **parlementbordje** en het spelverloop blijft **hetzelfde**.

QUEEN GAMES

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

Overzicht van de nieuwe wetkaarten

0

Voor elk conflict waarbij men minstens 1 ridder heeft geplaatst, krijgt men 1 stemblokje.

De speler met de meeste schildknapen achter zijn zichtscherm ontvangt 1 goud en 1 stemblokje.

In geval van een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers deze opbrengst.

De speler met het meeste goud krijgt 1 schildknaap en 1 stemblokje.

In geval van een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers deze opbrengst

1

Iedereen die geen edelman heeft, krijgt 1 goud, 1 schildknaap en 1 stemblokje.

Voor elke conflict waarbij men minstens 1 ridder heeft geplaatst mag men 1 schildknaap uit zijn persoonlijke voorraad bij 1 conflict plaatsen.

De schildknaap wordt naast een ridder van zichzelf opgesteld en verhoogt diens sterkte met 1 punt. Als een speler meerdere schildknapen mag inzetten, dan plaatst hij deze naar keuze bij conflicten waar hij een ridder heeft staan. De startspeler begint. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok. Na de waardering gaan de schildknapen naar de algemene voorraad – ook bij een overwinning door Frankrijk

Voor elke geplaatste ridder van zichzelf met sterkte 1 krijgt men 1 schildknaap uit de algemene voorraad.

Tegen betaling van 4 goud mag men 1 uitbreidingstegel nemen en in zijn kasteel leggen. Men kan op deze wijze meerdere uitbreidingstegels kopen.

Het goud gaat naar de algemene voorraad.

2

Voor elke ridder die men in zijn kasteel heeft geplaatst, verdient men 3 machtspunten.

De speler die na de 3e stemming de meeste stemblokjes over heeft, mag 1 ridder opwaarderen.

In geval van een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers deze opbrengst.

Overgebleven stemblokjes gaan pas na het uitvoeren van de 3 aangenomen wetten naar de algemene voorraad. Stemblokjes, die men heeft ontvangen middels wetten, tellen niet mee en gaan mee naar de volgende ronde.

Iedereen die beide ridders met sterkte 2 heeft geplaatst, verdient 3 machtspunten.

Voor elke county waar een speler een ridder heeft geplaatst moet deze speler 1 goud betalen.

Als men geen goud voor een ridder kan of wil betalen, dan gaat deze ridder terug naar het hof van deze speler. De startspeler begint. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok.

3

Voor elke 2 county's met een ridder van zichzelf krijgt men 5 machtspunten.

Voor elke uitbreidingstegel in zijn kasteel moet men 1 schildknaap in de algemene voorraad leggen.

Als men geen schildknaap voor een uitbreidingstegel kan of wil betalen, dan draait men deze tegel om. Deze tegel levert deze ronde niets op. De startspeler begint. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok. Na de waardering worden de tegels weer opengedraaid.

Men mag, zo vaak men wil, goud omwisselen voor schildknapen en andersom. De verhouding daarbij is 2:1.

Voor elke 2 schildknapen die ridders van zichzelf versterken in één of meerdere county's krijgt men 3 machtspunten.

4

Voor elke county zonder edelmannen waarbij men 1 ridder van zichzelf heeft geplaatst, verdient met 3 machtspunten.

Men mag, zo vaak men wil, 1 goud, 1 schildknaap en 1 stemblokje omwisselen voor 3 machtspunten.

Men gebruikt hiervoor de stemblokjes die men na het stemmen over heeft gehouden. De startspeler begint. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok. Stemblokjes, die men deze ronde heeft ontvangen middels wetten mogen ***niet*** *worden omgeruild*

De speler die met de meeste ridders bij conflicten heeft geplaatst, verdient 5 machtspunten.

In geval van een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers deze opbrengst.