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**.

QUEEN GAMES

© 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.