Un jeu de Matthias Cramer pour 2-5 personnes, à partir de 10 ans

Lancaster

Nous sommes en 1413. Le nouveau roi d'Angleterre, Henry V de Lancastre, poursuit d'ambitieux projets : l'unification de l'Angleterre et la conquête de la couronne de France ! Chaque joueur se retrouve à la tête d'une famille aristocratique en pleine expansion.
Qui saura apporter un soutien sans précédent au jeune roi et devenir le Lord le plus puissant de son époque ?

But du jeu

Les joueurs ont pour ambition de quitter leur statut de simple Lord afin de devenir l'auxiliaire du Roi le plus éminent. Ils y parviendront grâce à l'expansion de leurs propres chevaleries et en faisant preuve de perspicacité pour faire intervenir les chevaliers dans les diverses provinces d'Angleterre, au sein du château et dans le cadre de conflits se déroulant en France. Au parlement, grâce au soutien de certains membres de la noblesse, ils s'efforceront de faire adopter les lois les plus avantageuses. Le joueur ayant remporté le plus de points de pouvoir à la fin du jeu remporte la victoire.

Déroulement du jeu

On tire au sort pour désigner le joueur devant commencer en premier. Celui-ci se voit remettre le pion de début de jeu. Les participants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu se déroule en cinq parties. Chaque partie se compose de 3 phases :

- **1: Placement des chevaliers**
- **2: Parlement**
- **3: Gains**

Remarque : dans le cadre d'une partie disputée entre 2 joueurs, certaines particularités doivent êtres prises en compte. Ces précisions sont expliquées à la page 7 de ce règlement du jeu.

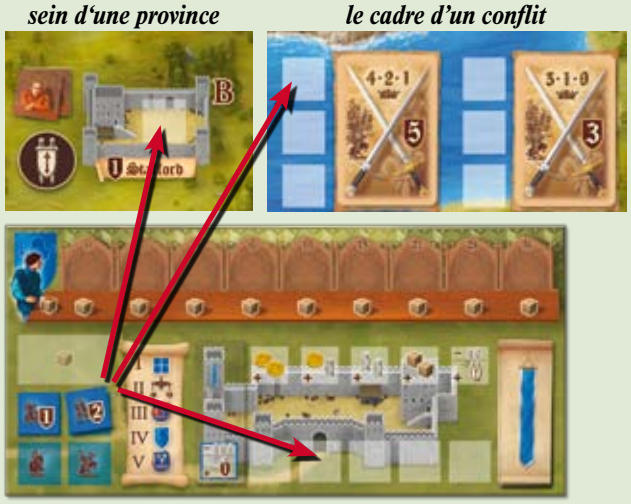
Phase 1 : Placement des chevaliers

Le joueur dont c'est le tour choisit **l'un des chevaliers** de sa cour et le place sur une case de chevalier. À tour de rôle, chaque joueur place un chevalier, jusqu'à ce que tous les chevaliers soient placés. Les joueurs ne disposant plus de chevaliers au sein de leur cour passent leur tour. S'il ne reste plus qu'un joueur disposant de chevaliers, celui-ci les place l'un après l'autre.

Les joueurs peuvent choisir entre 3 possibilités de placement de leurs chevaliers :

- **Province**
- **Château**
- **Conflit**

Remarque : les chevaliers rapportent aux joueurs divers gains, aussitôt ou au cours de la phase 3.



Case de chevalier au sein d'une province

Cases de chevalier dans le cadre d'un conflit

Cases de chevalier au niveau du château

Province

Au niveau des provinces, le chevalier peut être placé sur une case de chevalier **libre** ou **occupée.** Dans les deux cas, il doit à lui seul **égaler ou dépasser** la puissance minimum requise.

Le joueur peut placer autant d'écuyers qu'il le souhaite à côté du chevalier comme renfort pour le seconder.

Chaque écuyer apporte 1 point de puissance supplémentaire. Ces points ne peuvent pas être comptabilisés dans la puissance minimum requise.

Lorsqu'une case de chevalier se trouve déjà occupée **par un chevalier d'une autre cour,** il est possible de l'évincer en plaçant un chevalier d'une puissance supérieure ou une combinaison quelconque de chevalier et d'écuyers correspondant à une valeur supérieure. Il n'est **pas** permis d'évincer un chevalier appartenant à sa propre cour. Le chevalier évincé retourne à la cour représentée par son joueur et sera à nouveau placé ultérieurement selon l'ordre dans lequel les joueurs se succèdent. Si le chevalier concerné était accompagné d'écuyers, ces derniers rejoignent immédiatement la réserve commune.

Exemple : <u>case de chevalier libre</u>

Le joueur de couleur bleue place un chevalier de puissance 2 dans la province de Stafford.

Remarque : le chevalier et les écuyers doivent être placés en même temps. Il n'est pas possible d'envoyer des écuyers en renfort ultérieurement.

Exemple : <u>case de chevalier occupée</u>

Le joueur de couleur jaune évince le chevalier bleu (de puissance 2) en plaçant un chevalier de puissance 1 secondé par 2 écuyers (3:2).

Château

Le joueur place le chevalier sur une case de chevalier libre au sein de son propre château. Une case de château ne peut accueillir qu'un seul chevalier.

Conflit

Chaque joueur peut choisir de prendre part à autant de conflits qu'il le souhaite. Le joueur choisit un conflit et place son chevalier sur la première case libre en partant du haut. Chaque joueur ne peut occuper **que l'une des 3 cases** d'un même conflit.

Au niveau des conflits dans lesquels la cour d'un joueur est déjà représentée, l'enjeu en termes de puissance se trouve augmenté. Pour ce faire, le chevalier est placé par-dessus les pions de chevalier de même couleur déjà présents.

Gains immédiats :

Les 6 premiers chevaliers rapportent au joueur correspondant la « faveur du Roi ». Le joueur peut choisir une plaquette de faveur exposée dans le jeu et remporte aussitôt le gain correspondant. La plaquette de faveur est retournée et ne peut plus être choisie au cours de cette partie.

Chaque carte de conflit compte 3 cases de chevalier.

Exemple :
le joueur vert place un chevalier de puissance 1. Il doit le positionner sur la case libre se trouvant directement en dessous du chevalier bleu. Il choisit ensuite une plaquette de faveur et reçoit aussitôt le gain correspondant. Dans ce cas, il s'agit de la plaquette de noblesse.

Si plus tard, le joueur vert souhaite placer un chevalier supplémentaire, il le positionne en le superposant au chevalier de puissance 1. Il n'est pas possible de placer de chevalier bleu ou vert au niveau de la dernière case.

Remarque : il n'est possible de superposer des chevaliers sur une seule et même case que dans le cadre d'un conflit. Les joueurs ne sont pas autorisés à placer des écuyers.

Phase 2 : Parlement

Une fois le dernier chevalier placé, c'est au tour du Parlement anglais de délibérer. Les 3 nouvelles lois sont à l'ordre du jour et chacune est soumise à un vote. On commence par la loi correspondant à la case 1 (en bas à gauche).

Procédure de vote

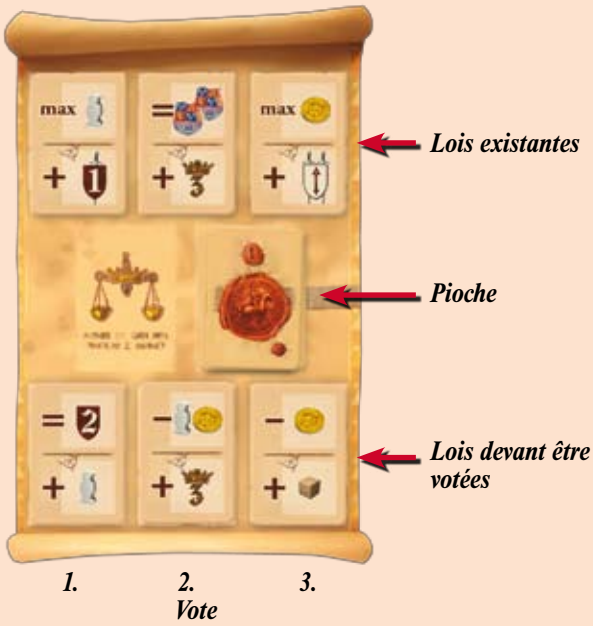
Tous les joueurs votent de façon simultanée à l'abri du regard des autres et s'expriment pour ou contre la loi en question, en plaçant devant eux la plaquette de vote correspondant à leur choix, face cachée.

Toujours à l'insu des autres joueurs, chacun peut ensuite renforcer sa décision en utilisant autant de pions de vote qu'il le souhaite. Lorsque tous les joueurs se sont prononcés, ils révèlent simultanément les pions de vote utilisés et retournent leurs plaquettes de vote.

Résultats de vote

Les voix pour ou contre la loi en question sont maintenant totalisées. Chaque **plaquette** ainsi que chaque **pion de vote** correspond à **1 voix.**

La majorité l'emporte. L'égalité des voix suffit pour que la loi soit adoptée.
Les pions de vote utilisés sont à nouveau placés dans la réserve commune.



Plaquette de vote : Oui, j'approuve la nouvelle loi.

Plaquette de vote : Non, je réfute la nouvelle loi.

La nouvelle loi est approuvée

L'ancienne loi en haut à gauche est retirée du tableau de parlement (au niveau de la rangée du haut). On décale ensuite les deux autres lois d'une position, de la droite vers la gauche, puis on place la nouvelle loi à droite au niveau de l'emplacement laissé libre.

La nouvelle loi est réfutée

La carte de loi réfutée est retirée du jeu et les lois jusqu'ici en vigueur restent inchangées.

Le même principe s'applique au vote des nouvelles lois 2 et 3.

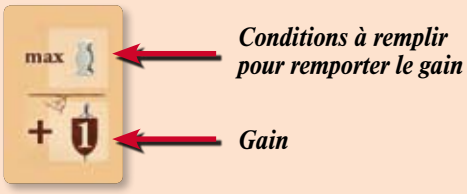
S'il reste à un joueur des pions de vote après la procédure de vote, ceux-ci doivent également être restitués dans la réserve commune.

Application des 3 lois en vigueur

Au cours de chaque partie, il subsiste suite au vote 3 lois en vigueur. Elles peuvent être utilisées successivement de la gauche vers la droite et rapportent des gains.

Les résultats de vote sont de 3:3. Cela suffit pour que la loi soit adoptée. L'ancienne loi en haut à gauche est retirée du jeu. La nouvelle loi est ajoutée tout à droite.

Les résultats de vote sont de 2:3. La loi est réfutée et retirée du jeu.



Pour plus de précisions concernant les lois, reportez-vous à la page 8.

Phase 3 : Gains

On procède à l'évaluation successive des provinces, des châteaux, puis des conflits.

Provinces

Les 9 provinces rapportent leurs gains l'une après l'autre, de la lettre A à la lettre I. Le joueur peut choisir entre 3 possibilités :

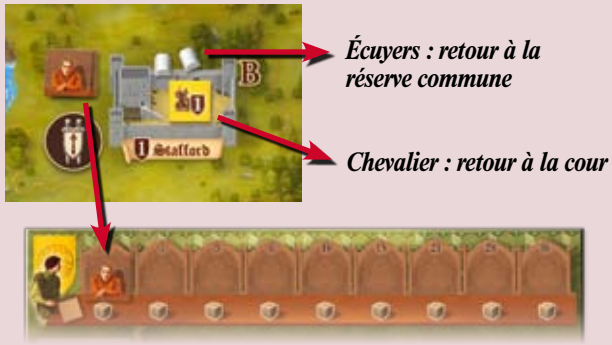
- **Prendre une plaquette de noblesse exposée dans le jeu.**
- **Recevoir l'autre gain représenté à ce niveau.**
- **Payer 3 pièces d'or** (puisées dans la réserve commune) **et recevoir les deux gains** (d'abord la plaquette de noblesse, puis le deuxième gain).

Il place ensuite son chevalier de nouveau au sein de la cour qu'il représente. Si le chevalier concerné était secondé par des écuyers, ces derniers sont restitués au sein de la réserve commune.

Particularités liées à la province de Surrey (I) : attribution du pion de début de jeu

Le joueur désigne également la personne devant jouer en premier (il peut se désigner lui-même ou choisir un autre joueur), quel que soit le gain qu'il ait choisi. Le joueur désigné reçoit le pion de début de jeu et le nouvel ordre dans lequel les joueurs se succèdent est aussitôt appliqué. Si aucun joueur ne place de chevalier dans la province de Surrey, le pion de début de jeu reste attribué au joueur jusqu'ici concerné.

Remarque : pour plus de précisions concernant les gains, reportez-vous à la fiche de supplément.



Exemple : le joueur de couleur jaune procède à l'évaluation de la province de Stafford et choisit de payer 3 pièces d'or afin de bénéficier des deux gains.

1. La plaquette de noblesse est placée au niveau de la première chaise libre de la table ronde du joueur.

2. Il augmente d'un niveau la valeur de puissance de l'un de ses chevaliers ne se trouvant pas en renfort.

Exemple : le joueur de couleur rouge procède à l'évaluation de la province de Surrey et désigne la personne devant désormais jouer en premier. Il choisit un gain de 2 écuyers et 2 pièces d'or.

Châteaux

Le joueur de début de jeu procède à l'évaluation de l'intégrité de son château. Les autres joueurs suivent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur reçoit les gains représentés pour :

- **les chevaliers placés**
- **les expansions ayant été construites**
- **la table ronde**

Il détermine l'ordre dans lequel les chevaliers et les expansions doivent être évalués.

Après **chaque** évaluation, le joueur replace le chevalier concerné au sein de sa cour. Les plaquettes d'expansion placées en évidence restent positionnées telles quelles.

Le joueur procède ensuite à l'évaluation de sa table ronde. Pour **chaque** noble, y compris le seigneur du château lui-même, le joueur reçoit **1 pion de vote.** Les pions de vote sont placés en évidence sur le tableau de château. Au cours de la 5ème partie, aucun pion de vote n'est distribué.

Exemple :

le joueur de couleur bleue procède à l'évaluation d'un chevalier et d'une plaquette d'expansion au sein du château :

il se voit attribuer 2 écuyers pour son chevalier.

La plaquette d'expansion lui permet d'obtenir un nouveau chevalier de puissance 1, contre lequel il doit échanger 3 écuyers.

Exemple : le joueur de couleur bleue procède à l'évaluation de la table ronde. Il remporte ainsi 5 pions de vote : 4 pour la plaquette de noblesse, 1 pour le seigneur du château.

Remarque : les plaquettes de noblesse rapportent des points de pouvoir supplémentaire lors de la comptabilisation finale des points.

Conflits

Pour terminer, les divers conflits se déroulant en France sont évalués individuellement et les points de pouvoir associés sont attribués.

Chaque évaluation s'effectue en 2 étapes :

1. Vainqueur du conflit : Angleterre ou France

On additionne les valeurs de puissance de tous les chevaliers. Si la somme de ces valeurs est supérieure ou égale à la puissance de la France, l'Angleterre est déclarée vainqueur. Si la somme est inférieure à la puissance de la France, cette dernière remporte la victoire.

2. Intervention de chacun des joueurs : pour chaque joueur, on calcule la somme des valeurs de puissance des chevaliers ayant pris part au conflit. Un ordre de prévalence est établi entre les joueurs. Si le calcul aboutit à la même valeur pour plusieurs joueurs, le joueur auquel est attribué un rang plus élevé est celui étant intervenu en dernier au sein du conflit, c'est-à-dire celui dont le chevalier se situe le plus bas au sein des 3 cases de chevalier.

Attribution des points de pouvoir :

- **Victoire de l'Angleterre :** les trois valeurs de points de pouvoir sont attribuées aux joueurs. La plus grande valeur revient au 1er rang, la valeur suivante au 2ème rang et la valeur la plus faible au 3ème rang. La carte de conflit est retirée du jeu et les joueurs replacent leurs chevaliers au sein de leurs cours respectives.

Remarque : si des conflits sont présents au niveau de la rangée du bas, ceux-ci doivent être évalués avant les conflits de la rangée du haut.

Carte de conflit

Points de pouvoir correspondant aux 1er, 2ème et 3ème rangs

Puissance de la France

Verso ***Recto***

Bleu : chevalier de puissance 2

Vert : chevalier de puissance 1

Rouge : chevalier de puissance 2

Exemple 1 :

le résultat du conflit s'avère de (5:5) en faveur de l'Angleterre.

L'ordre de prévalence entre les joueurs est établi de la façon suivante :

1er rang : valeur totale de puissance pour le joueur rouge : 2

2ème rang : valeur totale de puissance pour le joueur bleu : 2

} ***le joueur rouge est placé au 1er rang car il est le dernier à avoir pris part au conflit.***

3ème rang : valeur totale de puissance pour le joueur vert : 1

On attribue 4 points de pouvoir au joueur rouge, 2 au joueur bleu et 1 au joueur vert.

Remarque : si aucun joueur ne correspond au 2ème ou au 3ème rang, les points de pouvoir correspondants ne sont pas attribués.

- **Victoire de la France :** Des points de pouvoir sont également répartis en cas de victoire de la France. La plus grande valeur n'est pas attribuée. La seconde valeur est attribuée au 1er rang et la valeur la plus faible au 2ème rang. Tous les chevaliers impliqués restent en position. Ce conflit se poursuit au cours de la 2ème partie. La carte de conflit est décalée pour être placée tout en bas. Les chevaliers placés sur la carte de conflit restent en position. L'ordre dans lequel ils sont positionnés ne doit pas être modifié.
- **L'Angleterre remporte la victoire au deuxième essai :** on procède exactement de la même manière que lorsque l'Angleterre remporte la victoire du premier coup.
- **La France remporte la victoire, également au deuxième essai :** suite à la nouvelle répartition des points de pouvoir, les chevaliers concernés se retrouvent prisonniers. Les joueurs ont la possibilité d'acheter la liberté de chacun de leurs chevaliers au prix d'1 pièce d'or par niveau de puissance. Le rachat de la liberté des chevaliers suit l'ordre dans lequel les joueurs se succèdent. Les chevaliers ainsi libérés retournent au sein de la cour à laquelle ils appartiennent. Les autres rejoignent le renfort correspondant à leur couleur sur le plateau de jeu. La carte de conflit est retirée du jeu.

Bleu : chevalier de puissance 2
Vert : chevalier de puissance 1

Exemple 2 :

le résultat du conflit s'avère de (3:5) en faveur de la France. Les 4 points de pouvoir ne sont pas attribués.

1er rang : valeur totale de puissance pour le joueur bleu : 2 = 2 points de pouvoir

2ème rang : valeur totale de puissance pour le joueur vert : 1 = 1 point de pouvoir

Tous les chevaliers restent impliqués dans le conflit. Celui-ci se poursuit au cours de la partie suivante.

Remarque : les conflits au sein desquels aucun chevalier n'a été placé représentent également un échec pour l'Angleterre et sont décalés pour être placés tout en bas.

Préparation de la partie suivante : une fois l'évaluation du dernier conflit terminée, on procède à la préparation de la partie suivante.

Conflit :

2 cartes de conflit sont retournées et placées au niveau de la rangée supérieure. Toutes les plaquettes de « faveur du Roi » se trouvant face cachée sont à nouveau exposées, face visible.

Parlement :

on retourne successivement les 3 premières cartes de loi du paquet constituant la pioche. Celles-ci sont positionnées de gauche à droite sur les 3 cases de propositions de loi.

Fin du jeu et comptabilisation finale des points

Une fois la cinquième partie terminée, on procède à la comptabilisation finale des points.
Les points de pouvoir suivants sont attribués :

- **8 points** sont attribués au joueur dont la chevalerie présente la valeur de puissance totale la plus élevée. Le joueur arrivant en deuxième position se voit attribuer 4 points. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède le plus d'écuyers.
- **8 points** sont attribués au joueur dont le château présente le plus de plaquettes d'expansion. Le joueur arrivant en deuxième position se voit attribuer 4 points. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède le plus de pièces d'or.
- **Des points de pouvoir** sont attribués à tous les joueurs comptant plus d'1 plaquette de noblesse à leur table ronde.

Le jeu est terminé. Le gagnant est le joueur ayant remporté le plus de points de pouvoir. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Remarque : les chevaliers placés en renfort ne comptent pas au sein de la chevalerie.

Remarque : en cas d'égalité même après le décompte des écuyers pour déterminer quel joueur parvient en 1ère place, les 12 points de pouvoir (8 + 4) sont partagés et distribués entre les joueurs concernés.

Si l'on compte 1 joueur en 1ère place et plusieurs joueurs en 2ème place, les 4 points sont partagés et distribués entre les joueurs concernés. Les points ne pouvant pas être divisés sont perdus.

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

Jeu opposant 2 joueurs

On applique les mêmes règles du jeu que pour un jeu à 4 joueurs, en tenant compte des précisions suivantes :

Un allié est assigné à chacun des deux joueurs. Chaque allié possède un petit château, lequel ne peut pas subir d'expansion. Au cours du jeu, le joueur décide des actions que son allié doit entreprendre et du placement de ses chevaliers. Il ne remporte pour ces actions ni points de pouvoir, ni pions de vote, ni pièces d'or, ni écuyers. Les particularités devant être prises en compte concernant les autres gains sont détaillées ci-après. Les propres écuyers et pièces d'or du joueur ne peuvent pas être utilisés pour les chevaliers de son allié.

Préparation du jeu

Les paravents ne sont pas utilisés. Les écuyers et les pièces d'or sont visibles pour les deux joueurs. 2 plaquettes de noblesse sont ajoutées à chaque province.

Les joueurs choisissent les couleurs de leurs alliés et reçoivent en supplément :

- 2 tableaux d'allié (1x recto « Château » / 1x verso « Cour »)
- 7 chevaliers d'allié. 1 chevalier de puissance 2 au sein de la cour. Les 6 autres sont placés en renfort.

Exemple : la couleur jaune représente l'allié du joueur bleu.

Château de l'allié :

- ***Nouveau chevalier de puissance 1***
- ***Montée en grade d'un chevalier***

Cour de l'allié :

Déroulement du jeu

Phase 1 : Placement des chevaliers

Le joueur dont c'est le tour place soit l'un de ses propres chevaliers, soit un chevalier appartenant à son allié.

Les chevaliers des alliés peuvent être placés dans toutes les provinces, dans le cadre de conflits, de même qu'au sein de leurs propres châteaux.

Province : les chevaliers d'un allié ne peuvent pas être secondés par des écuyers. Il n'est pas possible d'évincer ses propres chevaliers, ni les chevaliers de son allié.

Château : il n'est **pas** permis de placer ses propres chevaliers dans le château de son allié, et vice-versa.

Conflit : les joueurs peuvent placer leurs propres chevaliers et les chevaliers de leur allié au sein d'un même conflit. Cependant, ils nécessitent une case de chevalier pour chaque chevalier. Lorsqu'un allié se voit attribuer la « faveur du Roi », on procède de la façon suivante concernant le gain :

- **Pièces d'or/Écuyers :** le gain n'est pas attribué.
- **Montée en grade :** la valeur de puissance d'un chevalier d'allié monte d'1 niveau.
- **Plaquettes de noblesse :** une plaquette de noblesse **quelle qu'elle soit** au niveau du plateau de jeu est retirée du jeu.

Phase 2 : Parlement

L'allié ne dispose pas de voix. Au niveau des lois, les chevaliers des alliés ne comptent pas comme les propres chevaliers du joueur ! Les lois ne rapportent aucun gain à l'allié.

Phase 3 : Gains

Province : Les gains suivants peuvent être utilisés par l'allié :

- Nouveau chevalier de puissance 1 pour l'allié
- Montée en grade d'un chevalier de l'allié
- Plaquette de noblesse (provenant du jeu)
- Traversée de la Manche et intervention en France

Concernant tous les autres gains, ils ne peuvent pas être attribués.

Particularité relative à la province de Surrey : lorsqu'un allié se rend en Surrey, c'est au joueur concerné de désigner la personne devant jouer en premier.

Château de l'allié : les nouveaux chevaliers et les montées en grade ne coûtent aucun écuyer.

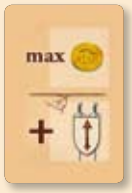
Conflit : lors de la détermination de **l'intervention de chaque joueur**, chacun des deux alliés est considéré comme un joueur autonome. Chacun accède à un rang particulier en fonction de la valeur totale de puissance. Les points de pouvoir revenant aux alliés ne sont pas attribués. Si les chevaliers d'un allié se retrouvent prisonniers, il n'est pas possible d'acheter la liberté de ces chevaliers, qui sont alors placés en renfort.

Fin du jeu opposant 2 joueurs

Les alliés ne sont pas pris en compte lors de la comptabilisation finale des points. Dans le cadre de l'évaluation de la chevalerie et des expansions, seuls les 8 points de pouvoir permettant d'assigner la première place sont attribués.

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

Présentation des cartes de loi



Le joueur possédant le plus de pièces d'or peut procéder à la montée en grade de l'un des chevaliers placés lui appartenant.

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

Le joueur possédant le plus d'écuyers reçoit un nouveau chevalier de puissance 1 provenant du renfort correspondant à sa propre réserve. En cas d'égalité, celui qui remporte le gain est le joueur possédant le plus d'écuyers.

3 points de pouvoir sont attribués pour 3 provinces dans lesquelles le joueur a placé un chevalier.

1 pion de vote est échangé contre 1 pièce d'or. Chaque joueur décide du nombre de pièces d'or qu'il souhaite échanger. Les joueurs procèdent l'un après l'autre, en commençant par le joueur désigné pour jouer en premier.

3 points de pouvoir sont attribués en échange d'1 écuyer et d'1 pièce d'or. Chaque joueur décide du nombre de pièces d'or/d'écuyers qu'il souhaite échanger. Les joueurs procèdent l'un après l'autre, en commençant par le joueur désigné pour jouer en premier.

Pour 2 conflits distincts au sein desquels il a fait intervenir au moins 1 chevalier, le joueur peut choisir une plaquette d'expansion qu'il place au sein de son château.

Pour chaque chevalier placé de puissance 2, le joueur reçoit 1 pièce d'or provenant de la réserve commune.

Pour 2 conflits distincts au sein desquels il a fait intervenir au moins 1 chevalier, le joueur reçoit 1 écuyer, 1 pion de vote et 1 pièce d'or provenant de la réserve commune.

Un joueur n'ayant pas placé de chevalier de puissance 2 se voit attribuer une montée en grade.

Lorsqu'un joueur a placé son chevalier de puissance 3, il l'échange contre le chevalier de puissance 4, à condition que celui-ci se trouve encore en renfort.

5 points de pouvoir sont accordés pour 3 plaquettes d'expansion au sein du château.

3 points de pouvoir sont attribués pour chaque conflit au sein duquel le joueur a placé au moins 1 chevalier.

8 points de pouvoir sont attribués pour 3 provinces dans lesquelles le joueur a placé un chevalier.

5 points de pouvoir sont attribués à un joueur ayant placé ses 3 chevaliers de puissance 1.

Pour 3 plaquettes de noblesse présentes sur son tableau de château, le joueur reçoit un nouveau chevalier de puissance 1 provenant du renfort au niveau de sa propre cour.

1 point de pouvoir est attribué en échange d'1 pièce d'or. Chaque joueur décide du nombre de pièces d'or qu'il souhaite échanger. Les joueurs procèdent l'un après l'autre, en commençant par le joueur désigné pour jouer en premier.

1 point de pouvoir est attribué en échange d'1 écuyer. Chaque joueur décide du nombre de pièces d'or qu'il souhaite échanger. Les joueurs procèdent l'un après l'autre, en commençant par le joueur désigné pour jouer en premier.

Chaque joueur ayant placé des chevaliers de chacun des quatre niveaux de puissance se voit attribuer 6 points de pouvoir.

Matériel de jeu et préparation du jeu

Matériel de jeu général :

- 1 plateau de jeu
- 2 tableaux de dépôt
- 37 écuyers
- 37 pièces d'or
- 37 pièces d'or
- 36 plaquettes de noblesse
- 1 pion de début de jeu
- 12 cartes de conflit *(plus 2 cartes de remplacement)*
- 6 plaquettes de faveur
- 1 tableau de parlement
- 18 cartes de loi
- 1 fascicule de règlement du jeu avec supplément

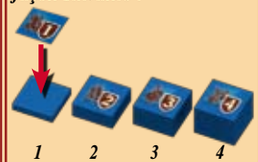
Matériel de jeu spécifique aux joueurs (en 5 couleurs) :

- 5 pions de comptage
- 35 pions de chevalier
- 5 tableaux de château
- 30 plaquettes d'expansion
- 5 paravents *(composés de 3 parties à assembler)*
- 10 plaquettes de vote *(5 « oui » et 5 « non »)*
- 1 feuille d'autocollants *(y compris des autocollant de remplacement)*

Matériel de jeu spécifique aux parties opposant 2 joueurs :

- 4 tableaux d'allié

Avant de commencer la toute première partie, les autocollants sont apposés aux pions de bois correspondants de la façon suivante :



1 (3x) 2 (2x) 3 (1x) 4 (1x)

On procède de la même manière pour les 4 autres couleurs.

Le plateau de jeu, le tableau de parlement et les **2 tableaux de dépôt** sont positionnés. Les pions de vote, les pièces d'or et les écuyers sont répartis sur les deux tableaux de dépôt. Chaque joueur choisit une couleur, place son pion de comptage sur la case « 0 » de la trame de points de pouvoir et positionne ses 7 pions de chevalier sur une case de renfort.

On attribue à chaque joueur...

...dans la couleur qu'il a choisie :

- **1 tableau de château**
- **6 plaquettes d'expansion**
- **1 paravent**
- **2 chevaliers (l'un de puissance 1 et l'autre de puissance 2)** piochés au niveau du renfort

...à partir de la réserve commune :

- **1 pion de vote**
- **2 pièces d'or**
- **2 écuyers**
- **2 plaquettes de vote (« oui » et « non »)**

Province

Les **plaquettes de noblesse** sont triées par lettre et rassemblées en un seul paquet. Elles sont ensuite distribuées face visible (recto) au niveau de chacune des 9 provinces. Le nombre de plaquettes dépend du nombre de joueurs.

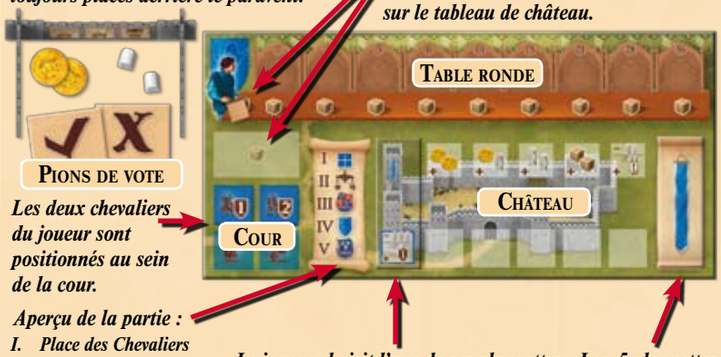
Verso *Recto*

Nombre de joueurs	*Plaquettes de noblesse par province*
2 & 3	*2*
4	*3*
5	*4*

Château

Les pièces d'or et les écuyers sont toujours placés derrière le paravent.

Les pions de vote sont toujours positionnés en évidence (face visible) sur le tableau de château.



Les deux chevaliers du joueur sont positionnés au sein de la cour.

Aperçu de la partie :

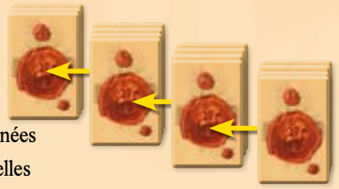
I. Place des Chevaliers
II. Parlement
III. Note Provinces
IV. Note Château
V. Note Conflit

Le joueur choisit l'une de ses plaquettes d'expansion et la positionne au sein de son château au niveau du symbole de gain correspondant.

Les 5 plaquettes restantes constituent la réserve du joueur.

Parlement

Les **cartes de loi** sont triées selon les chiffres figurant au dos des cartes.



- Les 3 cartes de loi au dos desquelles figure un « 0 » sont mélangées, puis retournées et placées face visible en tant que lois actuelles en vigueur de gauche à droite au niveau de la rangée supérieure.
- On place ensuite au milieu le tas de cartes servant de pioche. Les 3 cartes au dos desquelles figure un « 4 » sont mélangées puis placées sur la case, face cachée. On procède ensuite de la même manière pour les cartes au dos desquelles figurent les chiffres « 3 », « 2 » et « 1 ».
- Enfin, les 3 premières cartes du paquet sont retournées successivement et placées en évidence de gauche à droite au niveau de la rangée du bas.

Conflit

Les **6 plaquettes de « faveur du Roi »** sont exposées face visible. Parmi les 12 **cartes de conflit,** 2 cartes sont retirées. Les cartes restantes sont mélangées et la pile est conservée de côté (face cachée). Les 2 premières cartes du paquet sont retournées et placées en évidence au niveau de la première rangée.

Lorsque le jeu compte 3 joueurs, la carte de « montée en grade » est exclue du jeu. On ne joue qu'avec 5 plaquettes de faveur.

Selon le nombre de joueurs, les cartes suivantes sont écartées :

Nombre de joueurs	*Cartes de conflit avec les valeurs de puissance*
2 et 4 joueurs	*« 2 » et « 10 »*
3 joueurs	*« 9 » et « 10 »*
5 joueurs	*« 2 » et une carte de « 3 »*

Explication des gains

Nouveau chevalier de puissance 1

Le joueur retire du plateau de jeu un chevalier de puissance 1 en piochant dans son renfort et le place sur son tableau de château au sein de sa cour. Si aucun chevalier de puissance 1 n'est disponible au niveau du renfort, le joueur ne peut pas profiter de ce gain.

York (C) *Suffolk (F)*

Province : *à York, le joueur reçoit 2 pions de vote supplémentaires qu'il place en évidence sur son tableau de château. Si aucun chevalier de puissance 1 n'est disponible au niveau du renfort, le joueur ne reçoit que les pions de vote.*

Château : *pour le chevalier de puissance 1,3 écuyers doivent être restitués dans la réserve commune.*

Montée en grade d'un chevalier

Le joueur peut faire monter en grade un chevalier de son choix en l'échangeant contre un chevalier de renfort dont la valeur de puissance est supérieure d'1 niveau. Les places des deux pions de chevalier sont interverties. Si aucun chevalier adéquat n'est disponible, le joueur ne peut pas profiter de ce gain.

Stafford (B) *Gloucester (D)*

Province : *à Gloucester, le joueur reçoit 2 pions de vote supplémentaires qu'il place en évidence sur son tableau de château. Si aucun chevalier adéquat n'est disponible en renfort, le joueur ne reçoit que les pions de vote.*

Château : *pour que le chevalier puisse monter en grade, 2 écuyers doivent être restitués dans la réserve commune.*

Conflit : *le joueur reçoit le gain aussitôt après le placement du chevalier.*

Pièces d'or et écuyers

Le joueur reçoit la quantité d'or et d'écuyers représentée en puisant dans la réserve commune et les place derrière son paravent.

Surrey (I)

Pions de vote

Le joueur reçoit la quantité de pions de vote représentée en puisant dans la réserve commune et les place en évidence sur son tableau de château.

York (C) *Gloucester (D)*

Table ronde : *pour chaque noble se trouvant à la table ronde, le joueur reçoit 1 pion de vote, plus un pion de vote pour le seigneur du château.*

Plaquettes de noblesse

Le joueur pioche une plaquette de noblesse et la place sur la première chaise libre de sa table ronde. Un même noble ne peut être utilisé qu'une seule fois pour chaque joueur.

Province : *le joueur ne peut choisir qu'une plaquette de noblesse de la province dans laquelle se trouve le chevalier.*

Conflit : *aussitôt après le placement du chevalier, le joueur peut prendre une plaquette de noblesse de la province de son choix.*

Plaquette d'expansion

Le joueur choisit une plaquette d'expansion dans sa propre réserve et la positionne au sein de son château au niveau de l'emplacement où figure le même symbole de gain. La case de chevalier se trouve ainsi recouverte. Le joueur reçoit ce gain à chaque évaluation du château. À ce stade, il n'est plus possible de placer des chevaliers.

Northumberland (A) & Bedford (E)

Remarque : *si un chevalier est placé sur la case de chevalier recouverte par une plaquette d'expansion, le joueur le replace aussitôt au sein de sa cour sans procéder à la montée en grade.*

Points de pouvoir

Le joueur se voit attribuer les points de pouvoir correspondants et reporte ces points sur la trame de points de pouvoir.

Somerset (G)

Conflit : *les joueurs reçoivent également des points de pouvoir pour leurs chevaliers impliqués dans les conflits.*

Traversée de la Manche et intervention en France

Le joueur saisit le chevalier placé dans la province de Dorset et le place au sein d'un conflit se déroulant en France. Il ne reçoit pas de gain supplémentaire de faveur du roi pour cette action.

Dorset (H)

Remarque : *si des écuyers se trouvent dans la province du Dorset, ceux-ci doivent être restitués dans la réserve commune.*

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

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.

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

VUE D'ENSEMBLE DES NOUVELLES LOIS

0

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.

1

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.

L'écuyer devient alors chevalier et augmente sa puissance d'un point. Le joueur, qui peut envoyer plusieurs écuyers en conflit, les répartit comme il l'entend dans les conflits sur lesquels il a déjà placé des chevaliers. Les joueurs annoncent leur décision dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant toujours par le premier joueur. Après la comptabilisation des points, les écuyers retournent dans la réserve commune, même si la France gagne.

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.

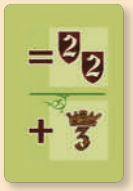
2

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.

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.



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

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.

3

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.

4

Le joueur ayant un chevalier dans une province sans plaquette de noblesse se voit attribuer 3 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.