Un gioco di Matthias Cramer per 2-5 persone dai 10 anni

Lancaster

Anno 1413 – Il nuovo re d'Inghilterra, Enrico V di Lancaster persegue gli ambiziosi progetti di unificare l'Inghilterra e di conquistare la corona francese!

Ogni giocatore guida la propria nobile e ambiziosa famiglia.

Chi sarà il vero sostegno del re e il più potente signore del suo tempo?

Svolgimento del gioco

I giocatori vogliono passare da semplici Lord a potenti alleati del re. Per fare ciò devono rinforzare la propria cavalleria e fare un uso intelligente di ogni singolo cavaliere nelle contee inglesi, nel proprio castello e nei conflitti con la Francia. In Parlamento ognuno cerca, con l'aiuto dei nobili, di far approvare le leggi, che portano a sé i maggiori vantaggi. Vincerà chi, alla fine del gioco, avrà ottenuto il maggior numero di punti dominio.

Svolgimento del gioco

Per prima cosa, viene estratto il giocatore iniziale, che ottiene la pietra di inizio. Il gioco si svolge in senso orario.

Vengono effettuati cinque giri. Ogni giro è costituito da 3 fasi:

- **1: Posizionamento dei cavalieri**
- **2: Parlamento**
- **3: Redditi**

Nota: in caso di 2 giocatori entrano in gioco alcune particolarità, che verranno spiegate a pagina 7 del regolamento.

Fase 1: Posizionamento dei cavalieri

Il giocatore di turno posiziona **uno dei cavalieri** della propria corte su un campo cavalieri. Quindi segue il giocatore successivo, finché tutti i cavalieri non sono posizionati. Chi non ne ha più alla propria corte, il giro successivo salta il turno. Se resta un solo giocatore in possesso di cavalieri, li posizionerà uno dopo l'altro.

I possibili luoghi tra i quali scegliere sono:

- **Contea**
- **Castello**
- **Conflitto**

Contea

Nelle contee, i cavalieri possono essere posizionati su campi cavaliere **vuoti** od occupati. In entrambi i casi, devono, da soli, mostrare la forza minima **richiesta o superarla.**

Inoltre, il giocatore può rafforzare il cavaliere affiancandogli tutti gli scudieri che desidera.

Ogni scudiero aggiunge un ulteriore punto forza. Questi però non contano per il raggiungimento della forza minima.

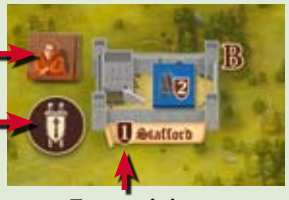
Se il campo cavalieri è già occupato **da un cavaliere straniero,** questo può essere sostituito, seil giocatore colloca un cavaliere più forte o una qualsiasicombinazione più forte, costituita da un cavaliere e più scudieri. I propri cavalieri **non** possono venir sostituiti.

Il cavaliere spostato viene ripreso dal giocatore nella sua corte e riposto nell'ordine di gioco. Se questo cavaliere era accompagnato da scudieri questi tornano subito nella riserva comune.

Campo cavalieri nella contea *Campi cavalieri nel conflitto*

Campi cavalieri nel castello

Nota: i cavalieri rappresentano per i giocatori diversi redditi, subito o nella fase 3.



Piastrina nobiliare

Reddito

Forza minima

***Esempio:** campo cavalieri vuoto*

Il nobile blu posiziona un cavaliere di forza 2 su Stafford.

Nota: cavaliere e stalliere devono essere piazzati allo stesso tempo. Più avanti non è possibile effettuare alcun rafforzamento.

***Esempio:** campo cavalieri occupato*

Il giallo sostituisce il cavaliere blu (2) con un cavaliere di forza 1 con l'aiuto dei 2 scudieri (3:2) Il blu riprende il cavaliere alla propria corte.

Castello

Il giocatore posiziona il cavaliere su un campo cavalieri libero, all'interno del proprio castello. Su ogni campo può essere posizionato un solo cavaliere.

Conflitto

Ogni giocatore può partecipare a tutti i conflitti che desidera. Il giocatore sceglie un conflitto e posiziona il cavaliere sul campo cavalieri libero più in alto. Ogni giocatore ha la possibilità, per ogni conflitto, di occupare **solo uno dei 3 campi.**

Nei conflitti in cui si è già presenti, è possibile aumentare la forza usata. Il nuovo cavaliere verrà collocato sopra il segnalino cavaliere già presente.

Redditi immediati:

I primi sei cavalieri portano ai rispettivi giocatori il "Favore del re". Quindi possono cercare una delle piastrine di benevolenza scoperte e ottengono immediatamente i redditi raffigurati. La piastrina viene girata e in questa sfida non può più essere girata.

I redditi sono spiegati in dettaglio sul foglio di riepilogo.

A ogni carta conflitto sono assegnati 3 campi cavaliere.

Esempio:
il giocatore verde piazza un cavaliere di forza 1, sulla casella libera direttamente sotto il cavaliere blu. Quindi sceglie una piastrina di benevolenza e ottiene subito il reddito. In questo caso la piastrina nobiliare.

Se il giocatore verde più tardi desidera posizionare un altro cavaliere, in questo modo posiziona il nuovo cavaliere al posto di quello precedente, di forza 1. Sul primo terreno non possono venir posizionati cavalieri né blu né verdi.

Nota: solo durante un conflitto è possibile posizionare più cavalieri sullo stesso campo cavalieri. Gli scudieri non possono essere piazzati.

Fase 2: Parlamento

Dopo che è stato piazzato l'ultimo cavaliere, si riunisce il Parlamento inglese. Le 3 nuove leggi vengono sottoposte a votazione. Si inizia con la legge sul campo 1 in basso a sinistra.

Procedura di voto

Tutti i giocatori votano contemporaneamente e in segreto a favore o contro la legge e posizionano il gettone per votare corrispondente coperta davanti a sé.

Ora ogni giocatore può rinforzare la propria decisione con tutti i segnalini di voto segreti che vuole.

Dopo che tutti i giocatori hanno deciso, mostrano contemporaneamente i segnalini di voto utilizzati e coprono i gettoni per votare.

Risultato della votazione

Quindi vengono sommati i voti a favore e quelli contro la legge. Ogni **piastrina** e ogni **segnalino** valgono 1 voto.

La maggioranza vince. La legge viene applicata anche in caso di parità.

I segnalini di voto utilizzati sono di nuovo riposti nella riserva.

Gettone per votare: Sì, sono a favore della nuova legge.

Gettone per votare: No, non sono a favore della nuova legge.

La nuova legge viene approvata

La vecchia legge in alto a sinistra (riga superiore) viene ritirata dal tabellone del Parlamento. Quindi le altre due leggi vengono spostate di una posizione da destra a sinistra e la nuova legge viene collocata a destra, nella posizione vuota.

La nuova legge viene respinta

La carta corrispondente alla legge respinta viene rimossa dal gioco e le due vecchie leggi restano invariate.

Le votazioni per le nuove leggi 2 e 3 seguono lo stesso principio.

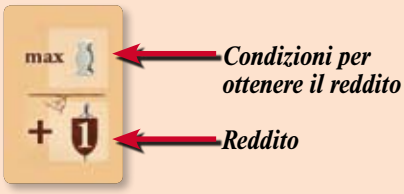
Nel caso in cui a un giocatore restino segnalini di voto, anche questi dovranno essere riposti di nuovo nella riserva comune.

Applicazione delle 3 leggi vigenti

Dopo le operazioni di voto a ogni giro sono sempre 3 le leggi in vigore. Queste vengono valutate in ordine da sinistra a destra e viene stabilito il reddito.

La votazione termina 3:3. Questo è sufficiente, perché la legge passi. La vecchia legge in alto a sinistra viene rimossa dal gioco. La nuova legge viene posizionata all'estrema destra.

La votazione termina 2:3. La legge viene respinta e viene tolta dal gioco.



Le leggi vengono spiegate più dettagliatamente a pagina 8.

Fase 3: Redditi

Quindi si procede alla valutazione di contee, castelli e conflitti.

Contee

Le nove contee consegnano i propri redditi in ordine da A ad I. Il giocatore ha 3 possibilità:

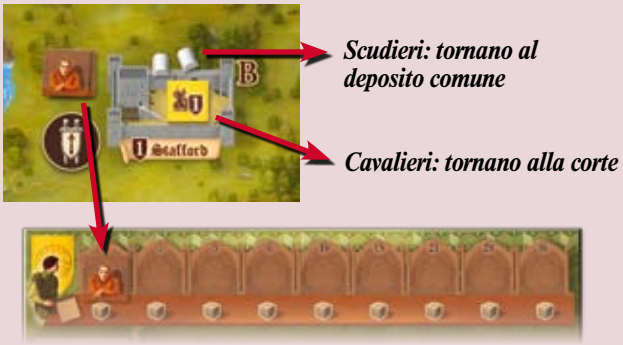
- **Prendere una piastrina di nobiltà disponibile.**
- **Ricevere uno degli altri redditi lì indicati.**
- Pagare 3 monete d'oro (nella riserva comune) **e ottiene entrambi,** prima la piastra nobiliare, poi il secondo reddito.

Quindi riprende il proprio cavaliere e lo posiziona nella sua corte. Se questo cavaliere era rafforzato da scudieri, questi tornano nella riserva comune.

Particolarità relative al Surrey (I): assegnazione del segnalino di primo giocatore

Il giocatore stabilisce anche chi deve iniziare il gioco, un altro partecipante o lui stesso, non importa quale reddito abbia scelto. Il giocatore iniziale riceve il segnalino del giocatore iniziale e la nuova sequenza di gioco diventa subito effettiva. Se nessun giocatore posiziona un cavaliere nel Surrey, il segnalino resta all'attuale giocatore iniziale.

Nota: ulteriori chiarimenti sui redditi sono forniti sul foglio supplementare.



Esempio: il giocatore giallo procede alla valutazione di Stafford e paga 3 monete d'oro per ottenere entrambi i guadagni.

1. La piastrina di nobiltà viene posta sulla prima sedia libera della sua tavola rotonda.

2. Il giocatore valuta uno dei propri cavalieri, che non si trova nella riserva, a un determinato livello di forza.

Esempio: il giocatore rosso effettua una valutazione del Surrey e stabilisce chi debba essere il nuovo giocatore iniziale. Come reddito sceglie 2 scudieri e 2 monete d'oro.

Castelli

Il giocatore iniziale effettua la valutazione di tutto il proprio castello. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

Ogni giocatore riceve il reddito indicato per:

- **Cavalieri posizionati**
- **Espansioni esistenti**
- **Tavola rotonda**

Egli stabilisce l'ordine in cui i singoli cavalieri e le estensioni devono essere valutati.

Dopo **ogni** valutazione, il giocatore ripone il cavaliere nella propria corte. Le piastrine di espansione scoperte restano posizionate come sono.

Quindi il giocatore effettua la valutazione della propria Tavola rotonda. Per **ogni** nobile, compreso lo stesso castellano, il giocatore riceve **un segnalino di voto.**
I segnalini di voto vengono posizionati a faccia in su sul tabellone del castello. Nella quinta sfida non vengono più distribuiti segnalini di voto.

Esempio:

Il giocatore blu effettua la valutazione di un cavaliere e di una piastrina di espansione nel castello:

Per il suo cavaliere riceve 2 scudieri.

La piastrina di espansione gli offre un nuovo cavaliere di forza 1, per il quale deve cedere 3 scudieri.

Esempio: il giocatore blu effettua la valutazione della Tavola rotonda, che gli vale 5 segnalini di voto.

Nota: le piastrine nobiliari nella valutazione finale aggiungono ulteriori punti dominio.

Conflitti

Infine i conflitti che hanno luogo in Francia vengono valutati individualmente e vengono assegnati i punti dominio.

Ogni valutazione viene effettuata in due fasi:

1. Vincitore del conflitto: Inghilterra o Francia

Viene sommata la forza di tutti i cavalieri. Se la somma è uguale o superiore alla forza della Francia, vince l'Inghilterra. Se la somma è inferiore, vince la Francia.

2. Intervento dei singoli giocatori: per ogni 2. giocatore viene sommata la forza dei cavalieri coinvolti nel conflitto 2. e viene stabilita una classifica tra i giocatori. 2. Se più giocatori ottengono lo stesso valore, otterrà2. un rango maggiore quello che è entrato nel conflitto successivamente, 2. cioè quello il cui cavaliere si trova 2. in una delle tre caselle inferiori.

Attribuzione dei punti dominio:

- **L'Inghilterra vince il conflitto:** i tre valori dei punti dominio vengono assegnati ai giocatori. Il valore più alto va al primo rango, quello successivo al secondo rango e quello più basso al terzo rango.

Nota: se nella fila inferiore sono presenti dei conflitti,questi devono essere valutati prima dei conflitti della fila superiore.

Carta conflitto

Retro

Fronte

Punti dominio per rango 1, 2 e 3

Forza della Francia

Blu: cavaliere di forza 2

Verde: cavaliere di forza 1

Rosso: cavaliere di forza 2

Esempio 1:

Questo conflitto termina (5:5) in favore dell'Inghilterra.

La gerarchia dei giocatori è la seguente:

Rango 1: giocatore rosso con forza totale 2
Rango 2: giocatore blu con forza totale 2
Rango 3: giocatore verde con forza totale 1

} ***Il giocatore rosso è al rango 1, perché è entrato nel conflitto successivamente.***

Il giocatore rosso ottiene 4 punti dominio, il blu 2 e il verde 1.

Nota: se nessun giocatore si trova al rango 2 o 3,i rispettivi punti dominio decadono.

• **La Francia vince il conflitto:** anche in caso di vittoria della Francia vengono distribuiti i punti dominio. Il valore più alto non viene assegnato. Il valore medio va al rango 1 e il valore più basso al rango 2. Tutti i cavalieri coinvolti rimangono al loro posto. Questo conflitto passa alla seconda sfida. La carta conflitto viene mossa con i cavalieri a essa legati (senza cambiarne l'ordine) alla fila successiva.

• **L'Inghilterra vince il conflitto nel secondo turno:** ci si comporterà esattamente come in caso di vittoria dell'Inghilterra al primo colp o.

• **Anche la Francia vince il conflitto nel secondo turno:** Dopo aver ripartito i punti dominio, i cavalieri coinvolti diventano prigionieri. I giocatori possono acquistare la libertà di un loro cavaliere in cambio di una moneta d'oro per livello di forza. Il riscatto avverrà nello stesso ordine del gioco. I cavalieri liberati tornano alla corte del giocatore corrispondente. Gli altri andranno a rinforzare le riserve sul tabellone. La carta conflitto viene rimossa dal gioco.

Blu: cavaliere di forza 2
Verde: cavaliere di forza 1

Esempio 2:

Questo conflitto termina 3 a 5, in favore della Francia. I 4 punti dominio non vengono assegnati.

Rango 1: Forza totale giocatore blu 2 = 2 punti dominio

Rango 2: Forza totale giocatore verde 1 = 1 punto forza

Nessun cavaliere viene rimosso dal conflitto. Questo passa alla sfida successiva.

Nota: anche i conflitti nei quali non è stato collocato alcun cavaliere sono considerati persi per l'Inghilterra e vengono spostati in basso.

Preparazione della fase successiva:

Dopo la valutazione dell'ultimo conflitto viene preparata la nuova fase di gioco.

Conflitto:

Vengono scoperte 2 nuove carte conflitto e vengono collocate sulla fila superiore. Tutte le piastrine del ”Favore del re“ che erano coperte vengono poste a faccia in su.

Parlamento:

Vengono prese dal mazzo le prime tre carte delle leggi e vengono poste da sinistra a destra sopra le tre caselle di proposta di legge.

Fine del gioco e valutazione finale

Dopo la quinta sfida viene stabilita la classifica finale.
Qui vengono distribuiti i seguenti punti dominio:

• **8 punti** per il giocatore con la forza totale della propria cavalleria maggiore. Il giocatore al secondo posto riceve 4punti. In caso di parità vince chi dei due ha un maggior numero di scudieri.

• **8 punti** per il giocatore il cui castello presenta il maggior numero di piastrine di espansione. Il giocatore al secondo posto ottiene 4 punti. In caso di parità è decisivo il numero di monete d'oro.

• **Punti dominio** per tutti i giocatori con più di una piastrina nobiliare alla propria Tavola rotonda.

Il gioco termina. Il giocatore con il maggior numero di punti dominio vince.

In caso di parità vincono più giocatori.

Nota: i cavalieri nella riserva non contano come parte della cavalleria.

Nota: se, dopo il conteggio degli scudieri, si ha ancora parità al primo posto, i 12 punti dominio (8+4)vengono divisi tra i giocatori in parità.

Se c'è un giocatore al primo posto e più giocatori al secondo i 4 punti vengono divisi per il numero di giocatori partecipanti e assegnati. I punti che non possono essere suddivisi andranno persi.

Nobili	***1***	***2***	***3***	***4***	***5***	***6***	***7***	***8***	***9***
Punti dominio	***0***	***1***	***3***	***6***	***10***	***15***	***21***	***28***	***36***

In caso di 2 giocatori

Valgono le modalità che sono valide per 4 giocatori, con le seguenti integrazioni:

A ognuno dei giocatori viene assegnato un alleato. Questi hanno un loro castello di dimensioni ridotte, che non viene ingrandito. Durante il gioco, ogni partecipante decide per il proprio alleato e posiziona i suoi cavalieri.

Per queste azioni non riceve né punti dominio, né segnalini di voto, né monete e né scudieri. I particolari relativi ad altri redditi vengono spiegati di seguito. Le monete d'oro e gli scudieri del giocatore non possono essere utilizzati per i cavalieri dell'alleato.

Preparazione del gioco

I paravento non vengono utilizzati. Scudieri e monete d'oro vengono mostrati a faccia in su. A ogni contea vengono assegnate due piastrine nobiliari.

Le monete d'oro e gli scudieri del giocatore non possono essere utilizzati per i cavalieri dell'alleato:

- 2 tabelloni alleati (davanti ”Castello“ / dietro ”Corte“)
- 7 cavalieri dell'alleato. Un cavaliere di forza 2 nella corte. Gli altri sei nel rifornimento.

Esempio: il giocatore giallo è l'alleato del giocatore blu.

Castello dell'alleato:

- ***Nuovo cavaliere di forza 1***
- ***Rafforzamento di un cavaliere***

Corte dell'alleato:

Svolgimento del gioco

Fase 1: Posizionamento dei cavalieri

Il giocatore di turno posiziona **uno** dei suoi cavalieri **o** uno dei cavalieri dell'alleato.

I cavalieri dell'alleato possono essere posizionati in ogni contea o conflitto e nel suo castello.

Contea: i cavalieri dell'alleato non possono venir rinforzati tramite scudieri. I propri cavalieri e i cavalieri dell'alleato non possono essere ruotati.

Castello: i propri cavalieri **non** possono venir posti nel castello **e viceversa.**

Conflitto: i giocatori possono schierare i propri cavalieri e i cavalieri dei rispettivi alleati nello stesso conflitto, tuttavia per entrambi hanno bisogno di propri campi cavalieri. Se l'alleato guadagna il ”Favore del re“, per il reddito vale quanto segue:

- **Oro/scudieri:** il reddito non viene attribuito.
- **Rafforzamento:** un cavaliere dello scudiero ottiene un livello di forza 1.
- **Piastrina nobiliare:** eventuali piastrine nobiliari presenti sul tabellone vengono rimosse dal gioco.

Fase 2: Parlamento

L'alleato non ha voti. Per la legge i cavalieri dell'alleato non valgono come propri cavalieri.Le leggi non portano agli alleati alcun reddito.

Fase 3: Redditi

Contea: i seguenti guadagni possono essere utilizzati qui dagli alleati:

- Un nuovo cavaliere di forza 1 per l'alleato
- Rafforzamento di uno dei cavalieri dell'alleato
- La piastrina nobiliare viene tolta dal gioco
- Viaggio verso la Francia

Tutti gli altri redditi decadono.

Particolarità Surrey: se l'alleato va nel Surrey, il giocatore che lo guida diventa il giocatore iniziale.

Castello dell'alleato: i nuovi cavalieri e i rafforzamenti **non costano alcuno scudiero.**

Conflitto: quando viene determinato il **punteggio dei singoli giocatori,** i due alleati vengono considerati come giocatori indipendenti. Per quanto riguarda la forza totale ognuno occuperà un rango distinto. I punti dominio relativi all'alleato **non** vengono assegnati. Se i suoi cavalieri finiscono in prigione, la loro libertà non potrà essere comprata e andranno a costituire la riserva.

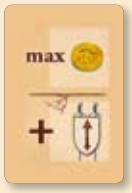
Fine del gioco con due partecipanti

Nel conteggio finale gli alleati non verranno considerati.

Nella valutazione della cavalleria e delle estensioni vengono assegnati solo 8 punti per il primo posto.

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

Quadro generale delle carte legge



Il giocatore con il maggior numero di monete d'oro può rafforzare uno dei propri cavalieri piazzati.

In caso di parità chi ha il maggior numero di monete d'oro riceve il reddito.

Il giocatore con il maggior numero di scudieri riceve un nuovo cavaliere di forza 1 dal deposito nella propria riserva. In caso di parità chi ha il maggior numero di scudieri riceve il reddito.

Ogni 2 contee con un cavaliere proprio si ottengono 2 punti dominio.

Con una moneta d'oro è possibile comprare un segnalino di voto. Ogni giocatore, iniziando dal primo, decide quante monete d'oro cambiare.

Con uno scudiero e una moneta d'oro si ottengono 3 punti dominio. Ogni giocatore, iniziando dal primo, decide quante monete d'oro e quanti scudieri cambiare.

Per 2 conflitti in cui è stato piazzato almeno un cavaliere, è possibile prendere1 piastrina di espansione e collocarla nel proprio castello.

Per ogni cavaliere di forza 2 dei propri piazzato si ottiene uno scudiero dal deposito comune.

Per 2 conflitti in cui è stato piazzato almeno un cavaliere, è possibile prendere ottenere uno scudiero, un segnalino di voto e una moneta d'oro dal deposito comune.

Chi non ha piazzato cavalieri di forza 2, riceve un rafforzamento.

Chi ha piazzato il proprio cavaliere di forza 3, lo scambia con uno di forza 4, a patto che questo si trovi ancora nella riserva.

Ogni 3 piastrine d'espansione collocate nel proprio castello si ottengono 5 punti dominio.

Per ogni conflitto, nel quale almeno un cavaliere è stato piazzato, si ottengono 3 punti dominio.

Per 3 contee con cavaliere si ottengono 8 punti dominio.

Esempio: il giocatore giallo è l'alleato del giocatore blu.

Ogni 3 piastrine nobiliari presenti nel castello si riceve un nuovo cavaliere di forza 1 dalla riserva nella propria corte.

In cambio di una moneta d'oro si riceve un punto dominio. Successivamente, iniziando dal primo giocatore, ognuno decide quante monete d'oro desidera cambiare.

In cambio di uno scudiero si ottiene un punto dominio. Quindi, iniziando dal primo giocatore, ognuno decide quanti scudieri cambiare.

Ogni giocatore che ha collocato cavalieri in tutti e quattro i livelli di forza ottiene 6 punti dominio.

Materiale di gioco e preparazione

Generale Materiale di gioco:

- 1 tabellone
- 2 cartelle deposito
- 37 scudieri
- 37 monete d'oro
- 37 segnalini di voto
- 36 piastrine nobiliari
- 1 segnalino del primo giocatore
- 12 mappe dei conflitti *(più 2 sostitutive)*
- 6 piastrine di benevolenza
- 1 tabellone parlamento
- 18 carte delle leggi
- 1 regolamento con supplemento

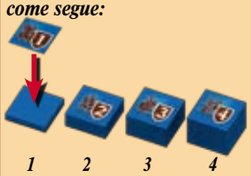
Materiale per i giocatori (in 5 colori):

- 5 segnalini per contare
- 35 segnalini cavaliere
- 5 castelli
- 30 piastrine di espansione del castello
- 5 paravento *(in 3 pezzi, da costruire)*
- 10 gettoni per votare *(5 per il Sì e 5 per il No)*
- 1 foglio adesivo *(con adesivi di riserva)*

Materiale speciale per 2 giocatori:

- 4 pannelli degli alleati

Prima della prima partita è necessario applicare questi legnetti con il nastro adesivo come segue:



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

Lo stesso procedimento andrà ripetuto con gli altri quattro colori.

Vengono posizionati sul tavolo **il tabellone, il parlamento e i due depositi.** I segnalini di voto, le monete d'oro e gli scudieri vengono divisi tra i due depositi. Ogni giocatore sceglie un colore, posiziona il proprio segnalino per contare sulla casella "0" della linea dei punti di dominio e i 7 cavalieri sopra la casella delle riserve.

Ogni giocatore riceve...

...nel proprio colore:

- **1 castello**
- **6 piastrine di espansione**
- **1 paravento**
- **2 cavalieri (forza 1 e forza 2)** (parte della riserva)

...dal deposito comune:

- **1 segnalino di voto**
- **2 monete d'oro**
- **2 scudieri**
- **2 gettoni per votare (sì e no)**

Contea

Le piastrine nobiliari vengono ordinate per lettera e, poste in un'unica pila a faccia in su, vengono distribuite in maniera causale tra le 9 contee. La quantità di piastrine dipende dal numero di giocatori.

Dietro *Davanti*

Numero di giocatori	*Piastrine nobiliari per contea*
2 e 3	*2*
4	*3*
5	*4*

Castello

Le monete d'oro e gli scudieri stanno sempre dietro il paravento.

Le pietre per votare sono sempre poste a faccia in su sulla tessera castello.

Entrambi i cavalieri del giocatore arrivano alla corte.

Vista panoramica

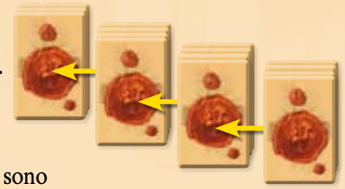
I. Distribuzione dei cavalieri
II. Parlamento
III. Valutazione delle contee
IV. Valutazione dei castelli
V. Valutazione dei conflitti

Il giocatore sceglie una delle sue caselle di espansione e la mette nel suo castello sulla piazza con lo stesso reddito.

Le 5 piastrine rimanenti costituiscono il suo deposito.

Parlamento

Le carte delle leggi vengono messe in ordine, in base al numero presente sul retro.



- Le 3 leggi con lo "0" vengono mischiate e vengono poste sulla fila superiore, da sinistra a destra. Queste sono le leggi attualmente in corso.
- Quindi il mazzo con le carte rimaste viene posto nel centro. Per prima cosa vengono mescolate la 3 carte con un "4" sul retro e si posizionano a faccia in giù sulla casella. Questa procedura viene ripetuta con i numeri "3", "2" e "1".
- Quindi si alzano le tre prime carte del mazzo e si posizionano scoperte, da sinistra a destra, nella fila inferiore.

Conflitto

Le **sei piastrine "Favore del re"** vengono posizionate scoperte.

Dalle 12 mappe dei conflitti ne vengono tolte 2. Le altre vengono mescolate e impilate a faccia in giù. Le prime due carte vengono scoperte e poste a faccia in su nella fila superiore.

Con 3 giocatori la piastrina "Rivalutazione" viene rimossa dal gioco e si gioca solo con 5 piastrine di benevolenza.

A seconda del numero di giocatori vengono scartate le seguenti mappe dei conflitti:

Numero di giocatori	*Mappe dei conflitti con valori di resistenza*
2 e 4	*"2" e "10"*
3	*"9" e "10"*
5	*"2" e "3"*

Quadro generale dei profitti

Nuovo cavaliere di forza 1

Il giocatore prende un cavaliere (forza 1) dal suo gioco di riserva e lo posiziona nella corte del suo castello. Se nessun cavaliere di forza 1 è disponibile, tale reddito viene perso.

York (C) *Suffolk (F)*

Contea: *in York il giocatore ottiene altri due segnalini di voto, che posiziona scoperti sulla propria tessera castello. Se nessun cavaliere di forza 1 è presente nella riserva, ottiene solo il segnalino di voto.*
Castello: *per un cavaliere di forza 1 devono essere restituiti 3 scudieri al deposito comune.*

Apprezzamento di un cavaliere

Il giocatore può cambiare qualsiasi cavaliere di sua proprietà con un cavaliere del deposito, a patto che sia più forte di 1 punto. I due cavalieri si scambiano di posto. Se non c'è nessun cavaliere adatto, il reddito viene perduto.

Stafford (B) *Gloucester (D)*

Contea: *in Gloucester il giocatore ottiene altri due segnalini di voto, che posiziona scoperti sul proprio castello. Se nessun cavaliere adatto è presente nella riserva, ottiene solo i segnalini di voto.*
Castello: *per rinforzare un cavaliere è necessario consegnare al deposito comune 2 scudieri.*
Conflitto: *il reddito si ottiene subito dopo aver posizionato il cavaliere.*

Monete d'oro e scudieri

Il giocatore riceve la quantità rappresentata di cercatori d'oro e il generale e le posiziona dietro il proprio paravento.

Surrey (I)

Segnalini di voto

Il giocatore riceve dal deposito comune la quantità di segnalini di voto che appare nell'immagine e li colloca visibili sul proprio castello.

York (C) *Gloucester (D)*

Tavola rotonda: *il giocatore riceve un segnalino di voto per ogni nobile che po più un segnalino in quanto castellano.*

Piastrina nobiliare

Il giocatore prende una piastrina nobiliare e la posiziona sulla prima sedia libera della propria Tavola rotonda. Ogni giocatore non può utilizzare uno stesso nobile più di una volta.

Contea: *il giocatore può prendere solo una piastrina nobiliare dalla contea in cui è presente un cavaliere.*
Conflitto: *subito dopo aver posizionato il cavaliere, il giocatore può appropriarsi di un nobile di qualsiasi contea.*

Piastrina di espansione

Il giocatore sceglie una piastrina di espansione dal suo deposito e la posiziona nel punto contraddistinto dallo stesso simbolo del reddito nel suo castello. In questo modo viene coperta la casella del cavaliere. Ad ogni valutazione del castello, il giocatore riceverà questo reddito. Qui i cavalieri non possono più essere utilizzati.

Northumberland (A) e Bedford (E)

Nota: *se la casella del cavaliere su cui deve essere posizionata una piastrina di espansione è occupata da un cavaliere, il giocatore lo riporta subito alla corte, senza effettuare la valutazione.*

Punti di dominio

Il giocatore riceve i punti di dominio appropriati e li applica alla linea punti di dominio.

Somerset (G)

Conflitto: *i giocatori ottengono punti di dominio anche per i cavalieri impegnati nei conflitti.*

Viaggio verso la Francia

Il giocatore può destinare un cavaliere impiegato nel Dorset per un conflitto in Francia. Egli però non percepisce redditi aggiuntivi mediante il favore del re.

Dorset (H)

Nota: *se nel Dorset sono presenti scudieri, questi devono essere restituiti al deposito comune.*

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

IL PAESE HA BISOGNO DI NUOVE LEGGI!

18 NUOVE PROPOSTE DI LEGGE ATTENDONO DI ESSERE VOTATE.

SOSTITUITE LE LEGGI DEL GIOCO PRINCIPALE O RAVVIVATE IL VOSTRO LANCASTER COMBINANDO LE NUOVE LEGGI CON LE PRECEDENTI.

Materiale di gioco

- **18 nuove carte legge**
  Per una panoramica dettagliata e la spiegazione delle nuove leggi consultare il retro del regolamento.

Modifiche alla preparazione del gioco

Parlamento

Le nuove leggi possono venir **utilizzate in due modi** nel corso del gioco:

1. Possibilità di „Gioco con le nuove leggi“

Le carte legge del gioco principale vengono sostituite completamente dalle nuove leggi. Le leggi del gioco di base restano nella scatola e non saranno necessarie durante il gioco.

2. Possibilità di „Gioco con combinazioni variabili“

Le carte legge del gioco di base e le nuove leggi possono venire combinate. In questo modo le „vecchie“ carte vengono **sostituite a mazzetti** con le „nuove“.

Le **carte legge vecchie e le nuove vengono separate le une dalle altre e divise** in base al numero sul retro. Per ogni sezione 0-4, vengono selezionate le carte vecchie o quelle nuove e con queste viene costruito il mazzo di carta. Le leggi che avanzano vengono riposte nella scatola.

Se la combinazione viene lasciata al caso, procedere come segue:

Sezione per sezione (0 a 4) vengono poste una carta vecchia e una nuova nel **Sacchetto di stoffa.**

Quindi viene pescata una delle due carte e in questo modo viene stabilito, se, in ogni sezione, verranno usate le leggi nuove o le vecchie.

Anche in questo caso le leggi in più vengono riposte nella scatola.

La struttura del **Tabellone parlamento** e le regole di gioco rimangono **invariate**.

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

Panoramica sulle carte legge

0

Per ogni conflitto nel quale è stato piazzato almeno un cavaliere si ottiene un segnalino di voto.

Il giocatore con il maggior numero di scudieri dietro il proprio paravento riceve una moneta d'oro e un segnalino.

In caso di parità chi ha il maggior numero di scudieri riceve il reddito.

Il giocatore con il maggior numero di monete d'oro riceve uno scudiero e un segnalino di voto.

In caso di parità chi ha il maggior numero di monete d'oro riceve il reddito.

1

Chi non possiede piastrine nobiliari riceve una moneta d'oro, uno scudiero e un segnalino di voto.

Per ogni conflitto, nel quale è stato posizionato almeno un cavaliere, è possibile mandare a combattere uno scudiero dal proprio deposito.

Lo scudiero viene affiancato al cavaliere corrispondente e questo aumenta la forza di un punto. Chi può usare più scudieri li suddivide come preferisce tra i conflitti nei quali ha piazzato cavalieri. I giocatori decidono in senso orario, partendo dal giocatore iniziale. Dopo la valutazione, gli scudieri tornano nel deposito comune, anche se vince la Francia.

Per ogni cavaliere di forza 1 dei propri piazzato, si ottiene uno scudiero dal deposito comune.

Al costo di quattro monete d'oro si ottiene una piastrina d'espansione, che viene posta nel proprio castello. È possibile acquistare più piastrine di espansione.

Le monete d'oro vengono poste nel deposito comune.

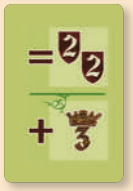
2

Per ogni cavaliere piazzato nel proprio borgo si ottengono tre punti dominio.

Chi dopo la terza votazione ha ancora quasi tutti i segnalini di voto, può rinforzare un cavaliere.

In caso di parità chi ha il maggior numero di segnalini di voto ottiene il reddito.

I tre segnalini di voto che avanzano vengono posti nel deposito comune dopo l'applicazione delle tre leggi vigenti. I segnalini di voto, che sono stati ottenuti in questo turno in seguito all'applicazione della legge, non contano e verranno presi nel turno successivo.



Chi ha piazzato entrambi i cavalieri di forza 2 ottiene tre punti dominio.

Ogni nazione, nella quale è stato posto un cavaliere, costa una moneta d'oro

Chi non può o non vuole pagare per i singoli cavalieri, li riprende alla propria corte. I giocatori decidono in senso orario, a partire dal giocatore iniziale.

3

Ogni due contee con un cavaliere proprio si ottengono 5 punti dominio.

Ogni piastrina di espansione rimasta nel castello costa uno scudiero, che viene riposto nel deposito comune.

Chi non può, o non vuole, pagare questa tassa, gira la piastrina di espansione a faccia in giù per il resto del turno. Questa infatti non darà reddito. I giocatori decidono in senso orario, a partire dal giocatore iniziale. Dopo la valutazione delle roccaforti, le piastrine di espansione vengono nuovamente esposte.

È possibile scambiare monete d'oro con scudieri, e viceversa, tutte le volte che si vuole. Il rapporto è di 2:1.

Ogni due scudieri che rafforzano i cavalieri in uno o più paesi si ottengono tre punti dominio.

4

Per ogni nazione senza piastrine di espansione, nella quale è stato piazzato almeno un cavaliere, si ottengono tre punti dominio.

È possibile scambiare una moneta d'oro, uno scudiero e una piastrina di voto per tre punti dominio tutte le volte che si desidera.

Dopo la votazione vengono utilizzati i segnalini di voto rimasti in più. I giocatori decidono in senso orario, iniziando dal giocatore iniziale. I segnalini di voto che sono stati ottenuti durante questo turno tramite l'applicazione delle leggi, non possono venire scambiati.

Il giocatore con il numero maggiore di cavalieri in conflitto ottiene 5 punti dominio.

In caso di parità riceve il reddito chi ha il maggior numero di cavalieri.