



Een spel van Matthias Cramer voor 2-5 spelers vanaf 10 jaar

# Lancaster

*Het is 1413. De nieuwe koning van Engeland – Henry V van Lancaster – heeft grootste plannen: de vereniging van Engeland en het veroveren van de Franse kroon! Iedere speler geeft leiding aan zijn eigen vooruitstrevende adellijke familie.*

*Wie geeft de meeste steun aan de jonge koning en wordt daarmee de machtigste Lord in zijn tijd?*



## Doel van het spel

De spelers willen van eenvoudige Lord doorgroeien naar machtige vertrouweling van de koning. Dit doet men door het uitbreiden van zijn ridderleger en het slim inzetten van verschillende ridders in de county's van Engeland, in zijn kasteel en bij conflicten met Frankrijk.

In het parlement probeert men met de hulp van de adel die wetten door te voeren, die hem het meeste voordeel opleveren. De speler die op deze wijze de meeste machtpunten verdient, wint het spel.

# Spelverloop

Kies een startspeler. Deze speler krijgt het startspeler-speelstuk. Het spel wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok.

Het spel duurt vijf ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fases:

■ **1: Ridders plaatsen**

■ **2: Parlement**

■ **3: Opbrengsten**



*Opmerking: Bij een spel met twee spelers gelden er extra regels. Zie aanpassingen op blz. 7.*

## ■ Fase 1: Ridders plaatsen

De speler die aan de beurt is plaatst één ridder uit zijn hof op een ridderveld. Daarna komen de andere spelers aan de beurt, totdat iedereen al zijn ridders heeft geplaatst. Spelers die geen ridders meer in hun hof hebben, worden overgeslagen. Heeft slechts nog één speler ridders, dan zet hij deze achtereenvolgens in.

Men heeft de keuze uit drie soorten velden:

- county
- kasteel
- conflict

### County

In de county's kan men een ridder op een **vrij** of een **bezet** veld plaatsen. In beide gevallen moet de ridder in zijn eentje de daar aangegeven minimumsterkte evenaren of overschrijden.

Daarnaast mag de speler een aantal schildknapen naar keuze ter versterking naast de ridder opstellen.

Iedere schildknaap levert 1 extra sterktepunt op. Deze tellen niet mee voor het behalen van de minimumsterkte.

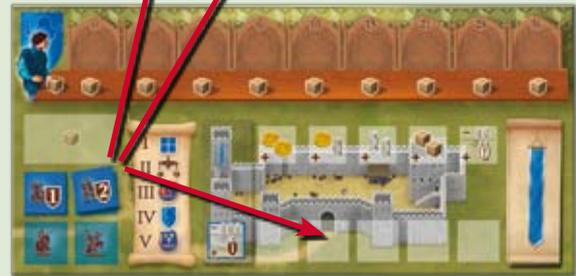
Is een ridderveld reeds bezet door een **ridder van een andere speler** dan kan deze worden verjaagd door een sterkere ridder of een sterkere combinatie van een ridder met schildknapen. Eigen ridders mogen **niet** worden verjaagd.

De verjaagde ridder gaat terug naar het hof van de bijbehorende speler en is weer direct beschikbaar als de speler aan de beurt is. Schildknapen die bij een verjaagde ridder stonden gaan naar de algemene voorraad.

ridderveld bij een county



ridderveld bij conflict



ridderveld bij het kasteel

*Opmerking: De ridders leveren verschillende opbrengsten voor de spelers op (direct of in fase 3).*

edelman

opbrengst



minimumsterkte

*voorbeeld: vrij ridderveld  
Blauw plaatst een ridder met sterkte 2 in Stafford.*

*Opmerking: Ridders en schildknapen moeten in dezelfde beurt worden ingezet. Later versterken is niet mogelijk.*



*Voorbeeld: bezet ridderveld  
Geel verjaagt de blauwe ridder (2) met een ridder met sterkte 1 en 2 schildknapen (3-2). Blauw neemt zijn ridder terug naar zijn hof.*

## Kasteel

De speler plaatst zijn ridder op een vrij ridderveld in zijn kasteel. Op elk veld is slechts plaats voor één ridder.

## Conflict

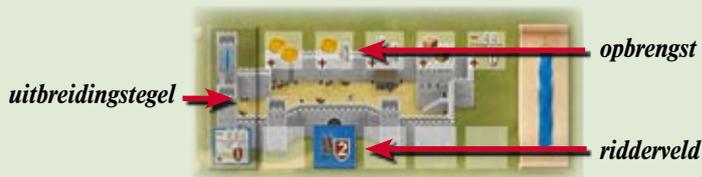
Iedere speler kan aan een onbeperkt aantal conflicten deelnemen. De speler kiest een conflict uit en plaatst zijn ridder op het bovenste vrije ridderveld. Iedere speler mag per conflict **maximaal één van de 3 velden** bezetten.

In conflicten waar men reeds bij betrokken is, kan men zijn sterkte verhogen door een ridder op een daar reeds aanwezige ridder te plaatsen.

### Onmiddellijke opbrengst:

De eerste 6 ridders leveren die spelers een “gunst van de koning” op. Men kiest een open gunsttegel en ontvangt direct hetgeen dat daarop is afgebeeld. Daarna wordt de tegel omgedraaid en kan men die gunst in deze ronde niet meer kiezen.

Een overzicht van deze gunsten is te vinden in de bijlage.



Bij elke conflictkaart horen 3 riddervelden.



Voorbeeld:

Groen plaatst een ridder met sterkte 1. Hij moet deze op het eerste vrije veld onder de blauwe ridder plaatsen. Daarna kiest hij een gunsttegel en ontvangt direct de opbrengst: in dit geval een edelman.



Als Groen later nog een ridder wil plaatsen moet hij zijn nieuwe ridder op de reeds aanwezige ridder met sterkte 1 leggen. Op het onderste veld mag geen blauwe of groene ridder komen te staan.

Opmerking: Alleen bij een conflict kunnen meerdere ridders op hetzelfde ridderveld worden geplaatst. Men kan hier geen schildknapen inzetten.

## ■ Fase 2: Parlement

Nadat de laatste ridder is geplaatst gaan we naar het Engelse parlement. Daar moet voor drie nieuwe wetten worden gestemd (te beginnen met de wet op veld 1 linksonder).

### Het verloop van de stemming

De spelers stemmen gelijktijdig en in het geheim voor of tegen de wet door de desbetreffende stemtegel gedekt voor zich neer te leggen.

Vervolgens mag iedere speler in het geheim zijn keuze met een willekeurig aantal stemblokjes versterken.

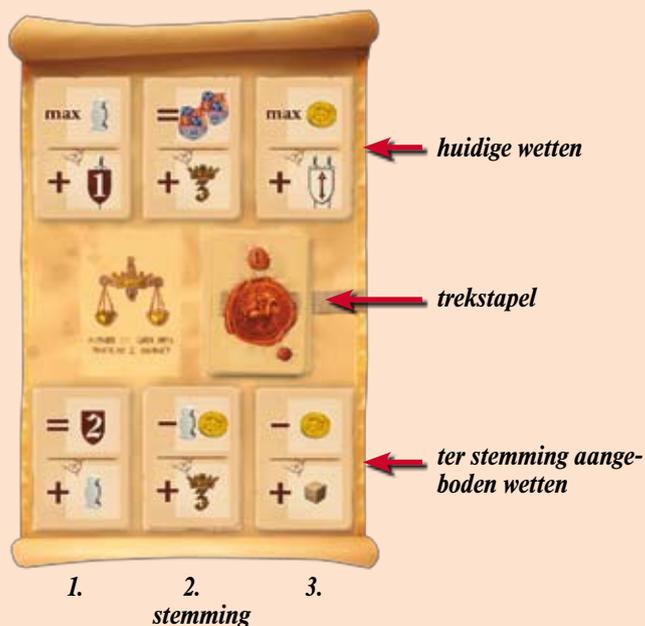
Als alle spelers een keuze hebben gemaakt, leggen ze gelijktijdig hun ingezette stemblokjes voor zich neer en draaien ze hun stemtegel om.

### Resultaat van de stemming

Tel alle stemmen voor de wet bij elkaar op. Doe hetzelfde voor de stemmen tegen de wet. Elke tegel en elke stemblokje telt als 1 stem.

De meerderheid bepaalt of de wet wordt aangenomen of verworpen. In geval van een gelijke stand wordt de wet aangenomen.

Ingezette stemblokjes gaan naar de algemene voorraad.



stemtegel: Ja, ik stem voor de nieuwe wet.



stemtegel: Nee, ik stem tegen de nieuwe wet.

### De nieuwe wet wordt aangenomen

Verwijder de oude wet linksboven (bovenste rij) op het parlamentsbordje. Schuif de andere twee wetten een veld naar links. Leg de nieuwe wet op het vrijgekomen veld aan de rechterkant.

### De nieuwe wet wordt verworpen

De verworpen wetkaart wordt uit het spel genomen. De oude wetten blijven hetzelfde.

### Het stemmen voor de 2e en 3e nieuwe wet verloopt op dezelfde wijze.

Heeft een speler daarna nog stemblokjes over, dan legt hij deze in algemene voorraad.

### Gebruik maken van de huidige drie wetten

Na de stemmingen zijn er deze ronde drie wetten van kracht. Deze worden van links naar rechts uitgevoerd en leveren opbrengsten op.



Het resultaat van de stemming is 3-3. De wet wordt aangenomen. De oude wet linksboven wordt uit het spel genomen. De nieuwe wet komt aan rechterkant te liggen.



Het resultaat van de stemming is 2-3. De wet is verworpen en wordt uit het spel genomen.



voorwaarde voor de opbrengst

opbrengst

Een overzicht van alle wetten staat op blz. 8

### Fase 3: Opbrengsten

County's, kastelen en conflicten worden na elkaar ge-waardeerd.

### County's

De 9 county's worden op volgorde van A t/m I gewaar-deerd. Een speler heeft voor de opbrengst de keuze uit drie mogelijkheden:

- neem een, in de county aanwezige, edelman
- ontvang een andere, in de county beschikbare, opbrengst
- betaal 3 goud (aan de algemene voorraad) en neem bei-den – eerst de edelman, daarna de andere opbrengst.

Vervolgens neemt de speler zijn ridder terug naar zijn hof. Schildknappen die bij deze ridder stonden gaan naar de algemene voorraad.

### Aanvulling voor Surrey (I): nieuwe startspeler

De speler bepaalt, ongeacht welke opbrengst hij heeft gekozen, ook de startspeler: een andere speler of hijzelf. De startspeler ontvangt het startspeler-speelstuk. De nieuwe speelvolgorde is vanaf nu van kracht. Wanneer er geen speler een ridder in Surrey heeft geplaatst, wij-zigt de startspeler niet.

Opmerking: Een verdere toelichting op de opbrengsten staat in de bijlage.



schildknappen: terug naar de algemene voorraad

ridder: terug naar het hof



Voorbeeld: Geel waardeert Stafford en betaalt 3 goud om beide opbrengsten te krijgen.

1. De edelman gaat naar de eerstvolgende vrije stoel aan zijn ronde tafel.
2. Hij verhoogt een van zijn ridders (niet in de reserve) met één sterktepunt.



Voorbeeld: Rood waardeert Surrey en kiest de nieuwe startspeler. Als opbrengst kiest hij 2 schildknappen en 2 goud.

## Kastelen

De startspeler waardeert zijn gehele kasteel. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok.

Iedere speler ontvangt de aangegeven opbrengsten voor:

- ingezette ridders
- uitbreidingen van zijn kasteel
- ronde tafel

Hij kiest de volgorde waarin de afzonderlijke ridders en uitbreidingen in zijn kasteel gewaardeerd worden.

Na elke waardering neemt de speler zijn ingezette ridders terug naar zijn hof. Uitbreidingen in zijn kasteel blijven liggen.

Daarna waardeert de speler zijn ronde tafel. Voor iedere edelman (inclusief de kasteelheer) krijgt de speler 1 stemblokje. Leg de stemblokjes op het kasteelbordje van de speler. In ronde 5 worden er geen stemblokjes meer uitgedeeld.

## Conflicten

Tot slot worden de openliggende conflicten in Frankrijk afzonderlijk gewaardeerd en machtpunten verdeeld.

Elke waardering bestaat uit 2 stappen:

### 1. Winnaar van het conflict: Engeland of Frankrijk

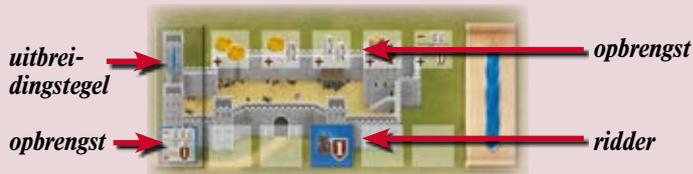
Tel de sterktepunten van alle ridders bij elkaar op. Is dit totaal gelijk aan of groter dan de sterkte van Frankrijk, dan wint Engeland. Is dit totaal kleiner, dan wint Frankrijk.

### 2. Bijdrage van de afzonderlijke spelers

Stel aan de hand van de sterkte van de spelers een rangvolgorde vast. Hebben meerdere spelers eenzelfde sterkte, dan is degene die later deelnam aan het conflict (zijn ridder ligt onderin de rij) succesvoller.

Verdelen van machtpunten:

- **Engeland wint het conflict:** De drie machtpunten gaan naar de spelers: de hoogste waarde naar de 1<sup>e</sup> rang, de volgende naar de 2<sup>e</sup> rang en de laagste waarde naar de 3<sup>e</sup> rang. De conflictkaart wordt verwijderd en de spelers nemen hun ridder terug naar hun hof.



Voorbeeld:

*Blauw waardeert een ridder en een uitbreidingstegel in zijn kasteel. Hij krijgt voor zijn ridder 2 schildknappen.*

*De uitbreidingstegel levert hem een nieuwe ridder met sterkte 1 op wanneer hij 3 schildknappen inlevert.*



*Voorbeeld: Blauw waardeert zijn ronde tafel. Dit levert hem 5 stemblokjes op: 4 voor de edelmannen en 1 voor zijn kasteelheer.*

*Opmerking: De edelmannen leveren bij de eindwaardering extra machtpunten op.*

*Opmerking: Conflicten in de onderste rij moeten worden afgehandeld, voordat de conflicten in de bovenste rij aan de beurt zijn.*

conflictkaat



achterzijde



voorzijde

machtpunten voor de 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> rang

sterkte van Frankrijk



*blauw: ridder met sterkte 2  
groen: ridder met sterkte 1  
rood: ridder met sterkte 2*

Voorbeeld 1:

*Dit conflict eindigt met 5-5 in het voordeel van Engeland.*

*De rangvolgorde tussen de spelers is:*

*1<sup>e</sup> rang: totale sterkte rood 2  
2<sup>e</sup> rang: totale sterkte blauw 2  
3<sup>e</sup> rang: totale sterkte groen 1*

*} rood staat op de 1<sup>e</sup> rang, omdat hij later aan het conflict heeft deelgenomen*

*Rood krijgt 4 machtpunten, Blauw 2 en Groen 1.*

*Opmerking: Als er geen speler op de 2e of 3e rang staat, vervallen de bijbehorende machtpunten.*

- **Frankrijk wint het conflict:** Ook bij een overwinning door Frankrijk worden machtpunten verdeeld. De hoogste waarde wordt niet vergeven. De middelste waarde gaat naar de 1<sup>e</sup> rang en de laagste waarde gaat naar de 2<sup>e</sup> rang. Alle ridders blijven staan.

Dit conflict krijgt een herkansing. De conflictkaart gaat, inclusief de ridders (zonder de volgorde in de rij te veranderen) naar de onderste velden.

- **Engeland wint bij de herkansing:**  
Het conflict wordt op dezelfde wijze afgehandeld als een overwinning door Engeland bij de eerste poging.
- **Frankrijk wint bij de herkansing:**  
Nadat de machtpunten opnieuw zijn vergeven worden de betrokken ridders gevangen genomen. De spelers kunnen hun ridders terugkopen voor 1 goud per sterktepunt. Het vrijkopen gaat in de speelvolgorde. De spelers nemen hun vrijgekochte ridders terug naar hun hof; de andere ridders gaan naar de reserve op het spelbord. De conflictkaart wordt uit het spel genomen.



*Blauw: ridder met sterkte 2  
Groen: ridder met sterkte 1*

*Voorbeeld 2:*

*Dit conflict eindigt met 3-5 in het voordeel van Frankrijk. De 4 machtpunten vervallen.*

*2<sup>e</sup> rang: totale sterkte blauw 2 = 2 machtpunten*

*3<sup>e</sup> rang: totale sterkte groen 1 = 1 machtpunt*

*Alle ridders blijven aan dit conflict verbonden. Dit conflict krijgt een herkansing.*

*Opmerking: Ook conflicten waarbij geen ridder is geplaatst worden door Engeland verloren en schuiven naar de onderste velden.*

### Vorbereiding voor de volgende ronde:

Na de waardering van het laatste conflict wordt de volgende ronde voorbereid.

#### Conflict:

Leg twee nieuwe conflictkaarten open in de bovenste rij. Draai alle gedekte “gunst van de koning”-tegels weer open.

#### Parlement:

Trek drie nieuwe wetkaarten en leg deze van links naar rechts op de drie velden voor wetsvoorstellen.

## Einde van het spel en eindwaardering

Na de vijfde ronde volgt de eindwaardering. Daarbij worden de volgende machtpunten verdeeld:

- **8 punten** voor de speler met de sterkste totale riddersmacht. De tweede plaats levert 4 punten op. In geval van een gelijke stand wint degene met de meeste schildknapen.
- **8 punten** voor de speler met de meeste uitbreidingen in zijn kasteel. De tweede plaats levert 4 punten op. In geval van een gelijke stand wint degene met het meeste goud.
- **Machtpunten** voor iedere speler met meer dan één edelman aan zijn ronde tafel.

Het spel is daarna afgelopen. De speler met de meeste machtpunten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.

*Opmerking: Ridders in de reserve tellen niet mee voor de riddersmacht.*

*Toelichting: Is na het tellen van de schildknapen nog steeds sprake van een gelijke stand, dan worden de 12 machtpunten (8 + 4) door het betreffende aantal spelers gedeeld en onder hen verdeeld.*

*Staat er 1 speler op de eerste plaats en staan er meerdere spelers op de tweede plaats, dan worden de 4 machtpunten door het betreffende aantal spelers gedeeld en onder hen verdeeld.*

<i>edelmannen</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>machtpunten</i>	0	1	3	6	10	15	21	28	36

# Spelregels voor twee spelers

Gebruik de spelregels voor een spel met 4 spelers met de volgende aanpassingen:

Beide spelers krijgen de hulp van een eigen persoonlijke bondgenoot. Deze heeft een eigen kasteel, dat niet uitgebreid wordt. Tijdens het spel speelt de speler voor zijn bondgenoot en plaatst diens ridders.

Hij krijgt daarvoor geen machtpunten, stemblokjes, goud of schildknepen. De regels voor de opbrengsten zijn ook gewijzigd (zie verder). Een speler kan zijn goud en schildknepen niet gebruiken voor de ridders van zijn bondgenoot.

## Vorbereiding van het spel

De zichtschermen worden niet gebruikt. Schildknepen en goud zijn zichtbaar voor beide spelers. In elke county komen 2 edelmannen.

**De spelers kiezen de kleur van hun bondgenoot en ontvangen:**

- 2 bondgenootbordjes (1x voorzijde “kasteel” / 1x achterzijde “hof”)
- 7 ridders van de bondgenoot. Plaats 1 ridder met sterkte 2 in het hof. De overige 6 gaan naar de reserve.

*Voorbeeld: Geel is de bondgenoot van Blauw.*

**Kasteel van de bondgenoot:**

- nieuwe ridder met sterkte 1
- opwaarderen van een ridder

**Hof van de bondgenoot:**



## Spelverloop

### ■ Fase 1: Ridders plaatsen

De speler die aan de beurt is plaatst of een ridder van zichzelf of een ridder van zijn bondgenoot.

*Ridders van bondgenoten kunnen in elke county, bij een conflict en in zijn eigen kasteel worden geplaatst.*

**County:** Ridders van bondgenoten kunnen niet versterkt worden met schildknepen. Men mag geen ridders van zichzelf of zijn bondgenoot verjagen.

**Kasteel:** Men mag geen ridders van zichzelf in het kasteel van een bondgenoot plaatsen en omgekeerd.

**Conflict:** Bij een conflict kan men zowel ridders van zichzelf als van zijn bondgenoot plaatsen. Beiden moeten wel op een apart ridderveld staan.

Ontvangt de bondgenoot de “gunst van de koning”, dan gelden de volgende regels:

- **goud/schildknepen:** de opbrengst vervalt.
- **opwaarderen:** een ridder van de bondgenoot wordt verhoogt met sterkte 1.
- **edelman:** een willekeurige edelman op spelbord wordt uit het spel genomen.

### ■ Fase 2: Parlement

De bondgenoot kan niet stemmen. Voor de wetten tellen de ridders van de bondgenoot niet als eigen ridder! De wetten leveren de bondgenoot geen opbrengst op.

### ■ Fase 3: Opbrengsten

**County:** De volgende opbrengsten kan de bondgenoot gebruiken:

- nieuwe ridder met sterkte 1 voor de bondgenoot
- opwaarderen van een ridder van de bondgenoot
- edelman – deze wordt uit het spel genomen
- overtocht naar Frankrijk

De andere opbrengsten komen te vervallen.

*Bijzonderheid Surrey: Als de bondgenoot naar Surrey gaat, kiest de speler, die met hem speelt, de startspeler.*

**Kasteel van de bondgenoot:** Nieuwe ridders en opwaarderen kost geen schildknepen.

**Conflict:** Bij het bepalen van de rangvolgorde worden de bondgenoten als afzonderlijke spelers behandeld. De machtpunten voor de bondgenoot komen te vervallen. Gevangengenomen ridders kunnen niet worden vrijgekocht en gaan naar de reserve.

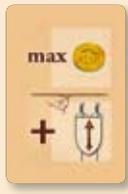
## Einde van het spel

De bondgenoten worden bij de eindwaardering genegeerd.

Bij de waardering van de riddermacht en de uitbreidingen worden slechts de 8 machtpunten voor de eerste plaats uitgegeven.

# Overzicht van de wetkaarten

0



De speler met het meeste goud mag een van zijn geplaatste ridders opwaarderen.  
In geval van een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers deze opbrengst.



De speler met de meeste schildknapen krijgt een nieuwe ridder met sterkte 1 uit de reserve. Hij plaatst deze in zijn eigen voorraad. In geval van een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers deze opbrengst.



Voor elke 2 county's met een ridder van zichzelf krijgt men 3 machtpunten.

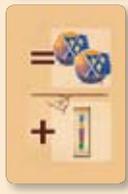
1



Na inlevering van 1 goud krijgt men 1 stemblokje. In de speelvolgorde bepaalt iedere speler hoeveel goud hij wil inleveren.



Na inlevering van 1 schildknaap en 1 goud krijgt men 3 machtpunten. In de speelvolgorde bepaalt iedere speler hoeveel schildknapen/goud hij wil inleveren.



Voor elke 2 conflicten waarbij men minstens 1 ridder heeft geplaatst, mag men 1 uitbreidingstegel nemen en in zijn kasteel leggen.



Voor elke geplaatste ridder van zichzelf met sterkte 2 krijgt men 1 schildknaap uit de algemene voorraad.

2



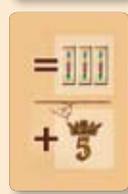
Voor elke 2 conflicten waarbij men minstens 1 ridder heeft geplaatst, krijgt men 1 schildknaap, 1 stemblokje en 1 goud uit de algemene voorraad.



Iedereen die geen ridder met sterkte 2 heeft geplaatst, mag er een ridder opwaarderen.



Iedereen die zijn ridder met sterkte 3 heeft geplaatst, ruilt deze om tegen een ridder met sterkte 4 (mits deze nog in de reserve ligt).



Voor elke 3 uitbreidingstegels die men in zijn kasteel heeft liggen, verdient men 5 machtpunten.

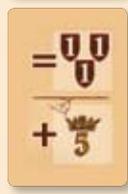
3



Voor elk conflict waarbij men minstens 1 ridder heeft geplaatst, verdient men 3 machtpunten.



Voor elke 3 county's met een ridder van zichzelf krijgt men 8 machtpunten.



Iedereen die zijn ridder met sterkte 3 heeft geplaatst, verdient 5 machtpunten.



Voor elke 3 edelmannen op zijn kasteelbordje krijgt men een ridder met sterkte 1 uit de reserve en plaatst deze in zijn hof.

4



Na inlevering van 1 goud krijgt men 1 machtpunt. In de speelvolgorde bepaalt iedere speler hoeveel goud hij wil inleveren.



Na inlevering van 1 schildknaap krijgt men 1 machtpunt. In de speelvolgorde bepaalt iedere speler hoeveel schildknapen hij wil inleveren.



Iedereen die ridders met elke sterkte heeft geplaatst, verdient 6 machtpunten.

 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 être 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.

### 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.

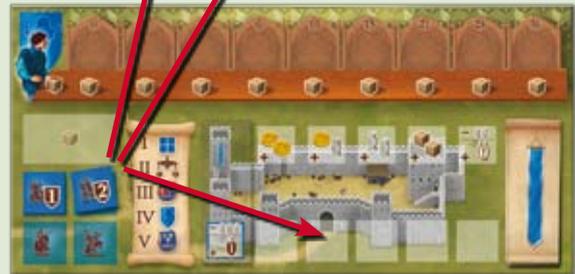
Chaque écuyer apporte 1 point de puissance supplémentaire. Ces points ne peuvent pas être comptabilisés dans la puissance minimum requise.

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.

Case de chevalier au sein d'une province



Cases de chevalier dans le cadre d'un conflit



Cases de chevalier au niveau du château

Plaquettes de noblesse

Gain



Puissance minimum

Exemple : case de chevalier libre

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 : case de chevalier occupée

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.

## 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.



Chaque carte de conflit compte 3 cases de chevalier.



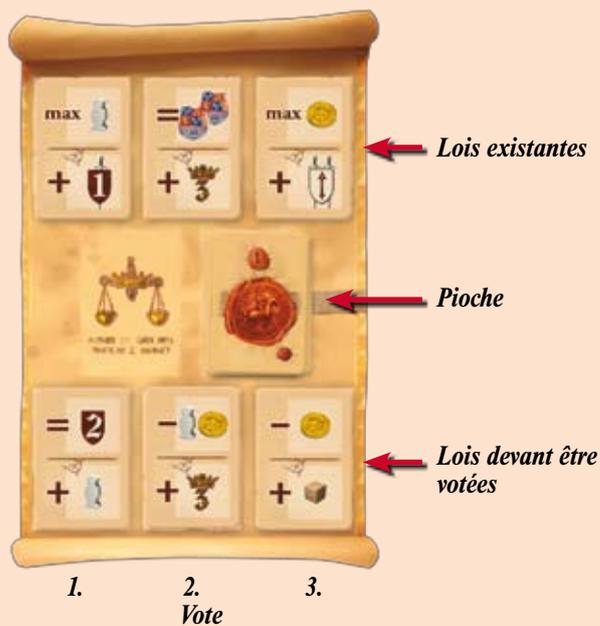
Exemple :

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 écuers.



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.

## 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

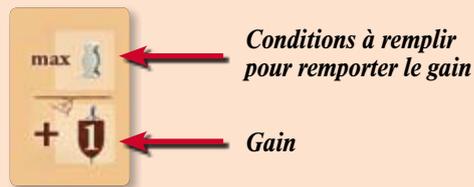
Le joueur désigne également la personne devant jouer en premier (il peut se désigner lui-même ou choisir un autre joueur), quel que soit le gain qu'il ait choisi. Le joueur désigné reçoit le pion de début de jeu et le nouvel ordre dans lequel les joueurs se succèdent est aussitôt appliqué. Si aucun joueur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



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.

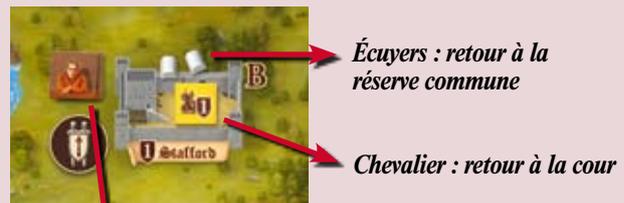


Les résultats de vote sont de 2:3. La loi est réfutée et retirée du jeu.



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

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.

## 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 :

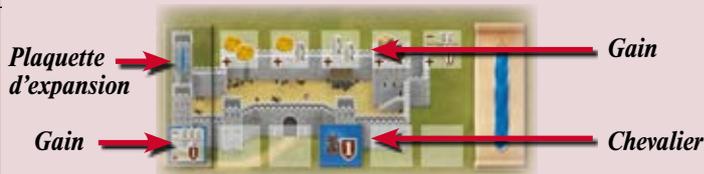
### 1. Vainqueur du conflit : Angleterre ou France

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.



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.

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



Verso



Recto

Points de pouvoir correspondant aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> rangs

Puissance de la France



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 :

1<sup>er</sup> rang : valeur totale de puissance pour le joueur rouge : 2

2<sup>ème</sup> rang : valeur totale de puissance pour le joueur bleu : 2

3<sup>ème</sup> rang : valeur totale de puissance pour le joueur vert : 1

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

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.*

*1<sup>er</sup> rang : valeur totale de puissance pour le joueur bleu : 2 = 2 points de pouvoir*

*2<sup>ème</sup> 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.

*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.*

<i>Nobles</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>Points de pouvoir</i>	0	1	3	6	10	15	21	28	36

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.

## 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 écuier.

**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.

# Présentation des cartes de loi

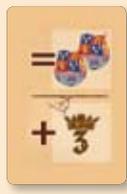
0



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



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.

2



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



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.

4



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.