

BIGBox

MATTHIAS CRAMER · WOLFGANG PANNING

Lancaster

Anno 1413 – Der neue König von England –
Heinrich der V. von Lancaster verfolgt ehrgeizige
Pläne: Die Einigung Englands und die Eroberung
der französischen Krone!

Jeder Spieler führt eine eigene aufstrebende Adels-
familie an. Wer wird zur wahren Stütze des jungen
Königs und zum mächtigsten Lord seiner Zeit?

Spielziel

Die Spieler wollen vom einfachen Lord zum mäch-
tigsten Verbündeten des Königs aufsteigen. Das gelingt
durch den Ausbau der eigenen Ritterschaft sowie den
geschickten Einsatz der einzelnen Ritter in den Coun-
ties Englands, im eigenen Castle und bei den Konflikten

mit Frankreich. Im Parlament versucht man mit Hilfe
der Adligen die Gesetze durchzusetzen, die einem
selbst den größten Vorteil bringen. Wer am Ende die
meisten Machtpunkte erlangt hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial und Aufbau

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 2 Ablagetableaus
- 37 Knappen
- 37 Gold
- 37 Stimmsteine
- 36 Adligenplättchen
- 1 Startspielerstein
- 12 Konfliktkarten
(plus 2 Ersatzkarten)
- 6 Gunstplättchen
- 1 Parlamentstableau
- 18 Gesetzeskarten
- 1 Spielanleitung
inklusive Beiblatt

Spielmaterial der Spieler (in 5 Farben):

- 5 Zählsteine
- 35 Rittersteine
- 5 Burgtableaus /
Castletableaus
- 30 Ausbauplättchen
- 5 Sichtschirme
(3-teilig zum Zusam-
menstecken)
- 10 Stimmplättchen
(5x ja & 5x nein)
- 1 Aufkleberbogen
(inkl. Ersatzaufkleber)

Spielplan, Parlamentstableau und die 2 Ablagetableaus werden ausgelegt.
Stimmsteine, Gold und Knappen werden auf die beiden Ablagetableaus
verteilt. Jeder Spieler wählt eine Farbe, legt seinen Zählstein auf das Feld
„0“ der Machtpunkteleiste und seine 7 Rittersteine auf ein Nachschubfeld.



Jeder Spieler erhält...

...in seiner Spielerfarbe:

- 1 Castletableau
- 6 Ausbauplättchen
- 1 Sichtschirm
- 2 Ritter (Stärke 1 & Stärke 2)
(aus dem Nachschub)

...aus dem allgemeinen Vorrat:

- 1 Stimmstein
- 2 Gold
- 2 Knappen
- 2 Stimmplättchen (ja & nein)

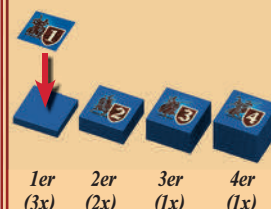
STARTSPIELERSTEIN



Besonderes Spiel- material für 2 Spieler:

- 4 Verbündetentableaus

Vor der ersten Partie werden
diese Holzsteine wie folgt mit
Aufklebern versehen:



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

Mit den anderen 4 Farben
wird entsprechend verfahren.



Spielablauf

Der Startspieler wird ausgelost und erhält den Startspielerstein. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Es werden fünf Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

■ 1: Platzieren der Ritter

■ 2: Parlament

■ 3: Erträge



Anmerkung: Für den Ablauf bei 2 Spielern gelten Besonderheiten, die auf Seite 7 der Regel erklärt werden.

■ Phase 1: Platzieren der Ritter

Der Spieler am Zug setzt **einen eigenen Ritter** von seinem Hof auf ein Ritterfeld. Danach folgt jeweils der nächste Spieler, bis alle Ritter platziert wurden. Wer keine mehr am Hof hat, wird in der Reihenfolge übersprungen. Hat nur noch ein Spieler Ritter, setzt er diese nacheinander ein.

Es stehen 3 mögliche Orte zur Auswahl:

- County
- Castle
- Konflikt

County

In den Counties kann der Ritter auf ein **freies** oder **besetztes** Ritterfeld platziert werden. In beiden Fällen muss er alleine die dort geforderte Mindeststärke **aufweisen** oder **überschreiten**.

Zusätzlich darf der Spieler beliebig viele Knappen zur Verstärkung neben den Ritter stellen.

Jeder Knappe bringt 1 weiteren Stärkepunkt. Diese zählen nicht für die Erfüllung der Mindeststärke.

Wenn das Ritterfeld bereits **mit einem fremden Ritter besetzt** ist, kann dieser von dort verdrängt werden, wenn der Spieler einen stärkeren Ritter oder eine beliebige stärkere Kombination aus 1 Ritter und Knappen platziert. Eigene Ritter dürfen **nicht** verdrängt werden.

Der verdrängte Ritter wird von seinem Spieler an seinen Hof zurückgenommen und in Spielerreihenfolge erneut eingesetzt. Wurde dieser Ritter von Knappen begleitet, kommen diese sofort in den allgemeinen Vorrat.

Ritterfeld im County



Ritterfelder im Konflikt



Ritterfelder im Castle

Anmerkung: Die Ritter bringen den Spielern verschiedene Erträge, entweder sofort oder in Phase 3.



Beispiel: Freies Ritterfeld
Blau platziert einen Ritter Stärke 2 in Stafford.

Anmerkung: Ritter und Knappen müssen im gleichen Zug eingesetzt werden. Später ist ein Verstärken nicht möglich.



Beispiel: Besetztes Ritterfeld
Gelb verdrängt den blauen Ritter (2) mit einem Ritter Stärke 1 mit Hilfe der 2 Knappen (3:2) Blau nimmt seinen Ritter zurück an seinen Hof.

Castle

Der Spieler setzt den Ritter auf ein freies Ritterfeld in sein eigenes Castle. Auf jedem Feld kann nur ein Ritter stehen.

Konflikt

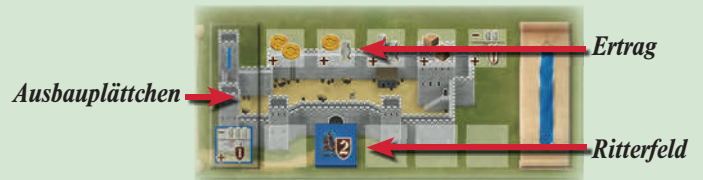
Jeder Spieler kann sich an beliebig vielen Konflikten beteiligen. Der Spieler wählt einen Konflikt und setzt den Ritter auf das oberste freie Ritterfeld. Jeder Spieler darf pro Konflikt **nur eines der 3 Felder** besetzen.

In Konflikten in denen man bereits vertreten ist, lässt sich der Störkeeinsatz erhöhen. Dazu wird der Ritter auf vorhandene eigene Rittersteine gestapelt.

Sofortige Erträge:

Die ersten 6 Ritter bringen dem jeweiligen Spieler die „Gunst des Königs“. Er darf sich ein offen liegendes Gunstplättchen aussuchen und erhält den abgebildeten Ertrag sofort. Das Gunstplättchen wird umgedreht und kann in dieser Runde nicht mehr gewählt werden.

Die Erträge im Einzelnen werden auf dem Übersichtsblatt erklärt.



Jeder Konfliktkarte sind 3 Ritterfelder zugeordnet.



Beispiel:

Grün platziert einen Ritter Stärke
1. Er muss ihn auf das freie Feld
direkt unterhalb von dem blauen
Ritter setzen. Er wählt danach ein
Gunstplättchen und erhält sofort
den Ertrag. In diesem Fall
das Adligenplättchen.



Möchte Grün später einen weiteren Ritter setzen, so setzt er den neuen Ritter auf seinen vorhandenen Ritter Stärke 1. Auf dem untersten Feld dürfen weder blaue noch grüne Ritter platziert werden.

Anmerkung: Nur im Konflikt können mehrere Ritter auf dem gleichen Ritterfeld platziert werden. Knappen dürfen nicht eingesetzt werden.

Phase 2: Parliament

Nach dem Platzieren des letzten Ritters tagt das englische Parlament. Die 3 neuen Gesetze stehen einzeln zur Abstimmung an. Begonnen wird mit dem Gesetz auf Feld 1 unten links.

Das Abstimmungsverfahren

Alle Spieler stimmen gleichzeitig und geheim für oder gegen das Gesetz und legen das entsprechende Stimmplättchen verdeckt vor sich aus.

Nun kann jeder Spieler seine Entscheidung mit beliebig vielen Stimmsteinen geheim verstärken.

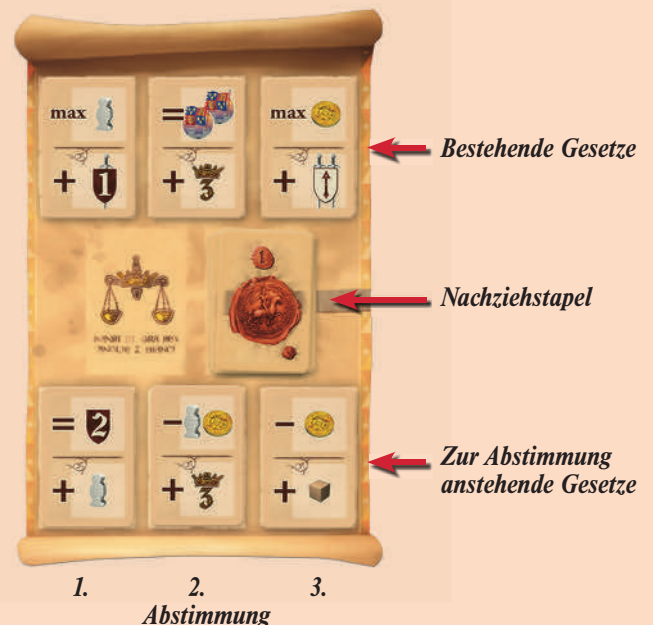
Haben sich alle Spieler entschieden, legen sie gleichzeitig ihre eingesetzten Stimmsteine offen aus und decken ihre Stimmplättchen auf.

Abstimmungsergebnis

Nun werden die jeweiligen Stimmen für und gegen das Gesetz addiert. Jedes **Plättchen** sowie jeder **Stimmstein** zählt **1 Stimme**.

Die Mehrheit setzt sich durch. Bereits bei einem Unentschieden gilt das Gesetz als angenommen.

Eingesetzte Stimmsteine gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.



Stimmplättchen: Ja,
ich stimme dem neuen
Gesetz zu.



**Stimmplättchen: Nein,
ich lehne das neue
Gesetz ab.**

Das neue Gesetz wird angenommen

Das alte Gesetz oben links (obere Zeile) wird vom Parlamentstabeau entfernt. Anschließend werden die anderen beiden Gesetze um eine Position von rechts nach links geschoben und das neue Gesetz rechts an die freie Stelle gelegt.

Das neue Gesetz wird abgelehnt

Die abgelehnte Gesetzeskarte wird aus dem Spiel genommen und die alten Gesetze bleiben unverändert.

Die Abstimmungen für die neuen Gesetze 2 und 3 folgen nach dem gleichen Prinzip.

Sollte ein Spieler danach noch Stimmsteine übrig haben, gibt er auch diese in den allgemeinen Vorrat zurück.

Anwendung der gültigen 3 Gesetze

Nach den Abstimmungen gibt es jede Runde immer 3 gültige Gesetze. Sie werden der Reihe nach von links nach rechts ausgewertet und geben Erträge.



Die Abstimmung endet 3:3. Das reicht um das Gesetz durchzusetzen. Das alte Gesetz oben links geht aus dem Spiel. Das neue Gesetz wird ganz rechts einsortiert.



Die Abstimmung endet 2:3. Das Gesetz ist abgelehnt und kommt aus dem Spiel.



Bedingung für den Ertrag.

Der Ertrag

Nähere Erläuterung der Gesetze: Siehe Seite 8.

Phase 3: Erträge

Counties, Castles und Konflikte werden der Reihe nach gewertet.

Counties

Alle 9 Counties liefern der Reihe nach von A bis I ihre Erträge. Dabei hat der jeweilige Spieler 3 Wahlmöglichkeiten:

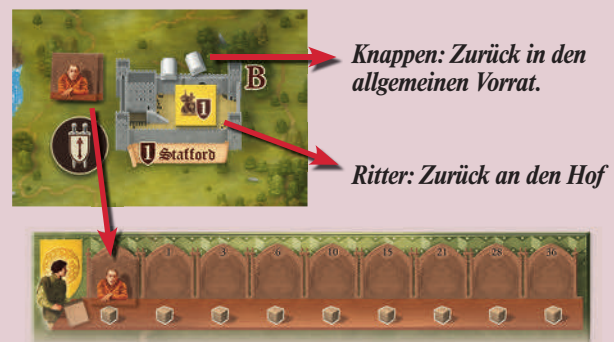
- Er nimmt ein dort liegendes Adligenplättchen.
- Er erhält den anderen dort dargestellten Ertrag.
- Er zahlt 3 Gold (in den allgemeinen Vorrat) und erhält beides – zunächst das Adligenplättchen, dann den zweiten Ertrag.

Anschließend nimmt er seinen Ritter zurück an den Hof. War dieser Ritter mit Knappen verstärkt, kommen diese zurück in den allgemeinen Vorrat.

Besonderheiten in Surrey (I): Vergabe des Startspielersteins

Der Spieler bestimmt zusätzlich den Startspieler, einen anderen Spieler oder sich selbst, egal welchen Ertrag er gewählt hat. Der Startspieler erhält den Startspielerstein und die neue Spielreihenfolge gilt ab sofort. Wenn kein Spieler einen Ritter in Surrey platziert, bleibt der Stein beim bisherigen Startspieler.

Anmerkung: Nähere Erläuterung zu den Erträgen siehe Beiblatt.



Beispiel: Gelb wertet Stafford und zahlt 3 Gold um beide Erträge zu erhalten.

1. Das Adligenplättchen kommt auf den ersten freien Stuhl in seiner Tafelrunde.
2. Er wertet einen seiner Ritter, der sich nicht im Nachschub befindet, um eine Stärkestufe auf.



Beispiel: Rot wertet Surrey und bestimmt den neuen Startspieler. Als Ertrag wählt er 2 Knappen & 2 Gold.

Castles

Der Startspieler wertet sein komplettes Castle. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler erhält die abgebildeten Erträge für:

- **Eingesetzte Ritter**
- **Vorhandene Ausbauten**
- **Tafelrunde**

Er bestimmt die Reihenfolge in der die einzelnen Ritter und Ausbauten gewertet werden.

Nach **jeder** Wertung nimmt der Spieler den dort eingesetzten Ritter zurück an seinen Hof. Offene Ausbauplättchen bleiben liegen.

Danach wertet der Spieler seine Tafelrunde. Für **jeden** Adligen, inklusive dem Burgherrn selbst, bekommt der Spieler jeweils **1 Stimmstein**. Stimmsteine werden offen auf dem Castletableau abgelegt. In der 5. Runde werden keine Stimmsteine mehr vergeben.

Konflikte

Zum Schluss werden die ausliegenden Konflikte in Frankreich einzeln gewertet und Machtpunkte vergeben.

Jede Auswertung erfolgt in 2 Schritten:

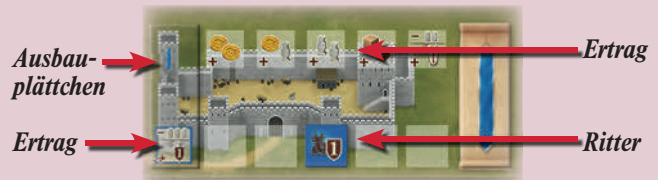
1. Sieger des Konfliktes: England oder Frankreich

Es wird die Stärke aller Ritter addiert. Ist die Summe gleich oder höher als die Stärke Frankreichs, gewinnt England. Ist die Summe kleiner, gewinnt Frankreich.

2. Der Einsatz der einzelnen Spieler: Es wird für jeden Spieler die Stärke seiner am Konflikt beteiligten Ritter addiert und unter den Spielern eine Rangfolge ermittelt. Erreichen mehrere Spieler den gleichen Wert, ist der von ihnen erfolgreicher, der später in den Konflikt eingetreten ist, d.h. dessen Ritter innerhalb der 3 Ritterfelder weiter unten steht.

Die Vergabe der Machtpunkte:

- **England gewinnt den Konflikt:** Die drei Machtpunktwerte werden an die Spieler vergeben. Der höchste Wert geht an Rang 1, der nächste an Rang 2 und der niedrigste an Rang 3.
Die Konfliktkarte wird entfernt und die Spieler nehmen ihre Ritter zurück an ihren Hof.



Beispiel:

Blau wertet einen Ritter und ein Ausbauplättchen im Castle:

Er bekommt für seinen Ritter 2 Knappen.

Das Ausbauplättchen bietet ihm einen neuen Ritter Stärke 1, für den er 3 Knappen abgeben muss.



Beispiel: Blau wertet die Tafelrunde, sie bringt 5 Stimmsteine: 4 für die Adligenplättchen, 1 für den Burgherrn.

Anmerkung: Die Adligenplättchen bringen in der Schlusswertung zusätzliche Machtpunkte.

Anmerkung: Liegen in der unteren Reihe Konflikte aus, sollten diese vor den Konflikten der oberen Reihe gewertet werden.

Konfliktkarte



Rückseite



Vorderseite

Machtpunkte für Rang 1, 2 & 3

Stärke Frankreichs



Blau: Ritter Stärke 2

Grün: Ritter Stärke 1

Rot: Ritter Stärke 2

Beispiel 1:

Dieser Konflikt endet (5:5) zu Gunsten Englands.

Die Rangfolge unter den Spielern lautet:

Rang 1: Rot Gesamtstärke 2 } Rot ist auf Rang 1, weil er später in den Konflikt eingetreten ist.

Rang 2: Blau Gesamtstärke 2

Rang 3: Grün Gesamtstärke 1

Rot erhält 4 Machtpunkte, Blau 2 und Grün 1.

Anmerkung: Sollte es keinen Spieler auf Rang 2 oder 3 geben, verfallen die jeweiligen Machtpunkte.

- **Frankreich gewinnt den Konflikt:** Auch bei einem Sieg Frankreichs werden Machtpunkte verteilt. Der höchste Wert wird nicht vergeben. Der mittlere Wert geht an Rang 1 und der niedrigste an Rang 2. Alle beteiligten Ritter bleiben stehen. Dieser Konflikt geht in die 2. Runde. Die Konfliktkarte wird zusammen mit den dort gebundenen Rittern – ohne deren Reihenfolge zu verändern – in die untere Auslage verschoben.
- **England gewinnt den Konflikt im zweiten Anlauf:** Es wird genauso verfahren wie bei einem Sieg Englands im ersten Anlauf.
- **Frankreich gewinnt den Konflikt auch im zweiten Anlauf:** Nach der erneuten Vergabe der Machtpunkte, geraten die beteiligten Ritter in Gefangenschaft. Die Spieler können jeden ihrer Ritter für 1 Gold pro Stärkestufe freikaufen. Der Freikauf erfolgt in der Spielerreihenfolge. Die Spieler nehmen freigekaufte Ritter zurück an ihren Hof – die anderen kommen in den entsprechenden Nachschub auf den Spielplan. Die Konfliktkarte geht aus dem Spiel.



Blau: Ritter Stärke 2
Grün: Ritter Stärke 1

Beispiel 2:

Dieser Konflikt endet (3:5) zu Gunsten Frankreichs. Die 4 Machtpunkte werden nicht vergeben.

Rang 1: Blau Gesamtstärke 2 = 2 Machtpunkte

Rang 2: Grün Gesamtstärke 1 = 1 Machtpunkt

Alle Ritter bleiben in dem Konflikt gebunden. Dieser geht in die nächste Runde.

Anmerkung: Auch Konflikte, in denen kein Ritter platziert wurde, sind für England verloren und werden in die untere Auslage geschoben.

Vorbereitung der nächsten Runde:

Nach der Wertung des letzten Konfliktes wird die neue Spielrunde vorbereitet.

Konflikt:

2 neue Konfliktkarten werden aufgedeckt und in die obere Reihe gelegt. Alle verdeckten Plättchen „Gunst des Königs“ werden wieder offen ausgelegt.

Parlament:

Es werden der Reihe nach die 3 obersten Gesetzeskarten einzeln vom Nachziehstapel aufgedeckt und von links nach rechts auf die 3 Felder für die Gesetzesvorschläge gelegt.

Spielende und Schlusswertung

Nach der fünften Runde folgt die Schlusswertung. Hier werden folgende Machtpunkte verteilt:

- **8 Punkte** für den Spieler mit der höchsten Gesamtstärke seiner Ritterschaft. Der Zweitplatzierte erhält 4 Punkte. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von ihnen mit den meisten Knappen.
- **8 Punkte** für den Spieler mit der höchsten Anzahl im Castle ausliegender Ausbauplättchen. Der Zweitplatzierte erhält 4 Punkte. Bei Gleichstand entscheidet das meiste Gold.
- **Machtpunkte** für alle Spieler mit mehr als 1 Adligenplättchen an ihrer Tafelrunde.

Das Spiel ist beendet. Der Spieler mit den meisten Machtpunkten gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnen mehrere Spieler.

Anmerkung: Ritter im Nachschub zählen nicht zur Ritterschaft.

Hinweis: Sollte auf Platz 1 nach Auszählung der Knappen immer noch ein Gleichstand bestehen, werden die 12 Machtpunkte (8 + 4) durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt und vergeben.

Gibt es 1 Spieler auf Platz 1 und mehrere Spieler auf Platz 2 werden die 4 Punkte durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt und vergeben. Unteilbare Punkte gehen verloren.

Adlige	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Machtpunkte	0	1	3	6	10	15	21	28	36

Das Spiel für 2 Spieler

Es gelten die Regeln für 4 Spieler mit folgenden Ergänzungen:

Beide Spieler bekommen einen eigenen Verbündeten. Diese haben ein eigenes kleines Castle, das nicht ausgebaut wird. Während des Spiels entscheidet der Spieler für seinen Verbündeten und platziert dessen Ritter.

Er bekommt dafür weder Machtpunkte, Stimmsteine, Gold noch Knappen. Die für die übrigen Erträge geltenden Besonderheiten werden nachfolgend erklärt. Eigenes Gold und eigene Knappen dürfen nicht für Ritter des Verbündeten eingesetzt werden.

Spielvorbereitung

Die Sichtschirme entfallen. Knappen und Gold werden offen gehalten. In jedes County kommen 2 Adligenplättchen.

Die Spieler wählen die Farbe ihres Verbündeten und erhalten zusätzlich:

- 2 Verbündetentableaus (1x Vorderseite „Castle“ / 1x Rückseite Hof)
- 7 Ritter des Verbündeten. 1 Ritter Stärke 2 in den Hof. Die übrigen 6 in den Nachschub.

Beispiel: Gelb ist der Verbündete von Blau.

Castle des Verbündeten:

- Neuer Ritter Stärke 1
- Aufwertung eines Ritters

Hof des Verbündeten:



Spielablauf

Phase 1: Platzieren der Ritter

Der Spieler am Zug platziert jeweils **entweder** einen eigenen Ritter **oder** einen Ritter seines Verbündeten.

Ritter des Verbündeten können in jedes County, in Konflikte und in ihr eigenes Castle platziert werden.

County: Ritter des Verbündeten können nicht mit Knappen verstärkt werden. Eigene Ritter und Ritter seines Verbündeten darf man nicht verdrängen.

Castle: Eigene Ritter dürfen **nicht** in das Castle des Verbündeten gesetzt werden und umgekehrt.

Konflikt: Die Spieler dürfen eigene Ritter und Ritter ihres Verbündeten in denselben Konflikt einsetzen, benötigen aber für beide jeweils ein eigenes Ritterfeld. Erhält der Verbündete die „Gunst des Königs“, gilt folgendes für den Ertrag:

- **Gold/Knappen:** Der Ertrag verfällt.
- **Aufwertung:** Ein Ritter des Verbündeten wird um 1 Stärkestufe aufgewertet.
- **Adligenplättchen:** Ein beliebiges Adligenplättchen auf dem Spielplan geht aus dem Spiel.

Phase 2: Parlament

Der Verbündete hat keine Stimme. Für die Gesetze zählen Ritter des Verbündeten nicht als eigene Ritter! Die Gesetze bringen dem Verbündeten keine Erträge.

Phase 3: Erträge

County: Folgende Erträge können hier vom Verbündeten genutzt werden:

- Neuer Ritter Stärke 1 für den Verbündeten
- Aufwertung eines Ritters des Verbündeten
- Adligenplättchen – es kommt aus dem Spiel
- Überfahrt nach Frankreich

Alle übrigen Erträge verfallen.

Besonderheit Surrey: Geht der Verbündete nach Surrey, bestimmt der Spieler, der ihn führt, den Startspieler.

Castle des Verbündeten: Neue Ritter und Aufwertungen kosten keine Knappen.

Konflikt: Bei der Ermittlung des Einsatzes der einzelnen Spieler werden die beiden Verbündeten wie eigenständige Spieler betrachtet. Entsprechend der Gesamtstärke belegt jeder einen eigenen Rang. Die den Verbündeten zustehenden Machtpunkte verfallen. Geraten ihre Ritter in Gefangenschaft können sie **nicht** freigekauft werden und kommen in den Nachschub.

Spielende für 2 Spieler

Die Verbündeten werden in der Schlusswertung nicht berücksichtigt.

Bei der Wertung der Ritterschaft und der Ausbauten werden nur die 8 Machtpunkte für den ersten Platz vergeben.



Übersicht der Gesetzeskarten

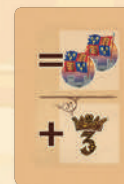
0



Der Spieler mit dem meisten Gold darf einen eigenen platzierten Ritter aufwerten. Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Gold den Ertrag.



Der Spieler mit den meisten Knappen bekommt einen neuen Ritter Stärke 1 vom Nachschub in den eigenen Vorrat. Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Knappen den Ertrag.



Für je 2 Counties mit eigenem Ritter erhält man 3 Machtpunkte.

1



Gegen Abgabe von jeweils 1 Gold erhält man 1 Stimmstein. Der Reihe nach, ausgehend vom Startspieler, entscheidet sich jeder wie viel Gold er eintauscht.



Gegen Abgabe von jeweils 1 Knappen und 1 Gold erhält man 3 Machtpunkte. Der Reihe nach, ausgehend vom Startspieler, entscheidet sich jeder wie viel Gold/Knappen er eintauscht.



Für je 2 Konflikte, in denen man mindestens 1 Ritter platziert hat, darf man 1 Ausbauplättchen nehmen und in sein Castle legen.



Für jeden platzierten eigenen Ritter Stärke 2 erhält man 1 Knappen aus dem allgemeinen Vorrat.

2



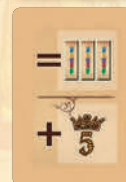
Für je 2 Konflikte, in denen man mindestens 1 Ritter platziert hat, erhält man 1 Knappen, 1 Stimmstein und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.



Wer keinen Ritter Stärke 2 platziert hat, erhält eine Aufwertung.

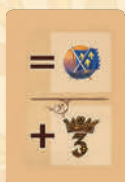


Wer seinen Ritter Stärke 3 platziert hat, tauscht diesen gegen den Ritter Stärke 4, vorausgesetzt dieser befindet sich noch im Nachschub.

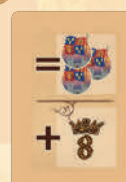


Für je 3 Ausbauplättchen die im eigenen Castle liegen, erhält man 5 Machtpunkte.

3



Für jeden Konflikt, in dem man mindestens 1 Ritter platziert hat, erhält man 3 Machtpunkte.



Für je 3 Counties mit eigenem Ritter erhält man 8 Machtpunkte.



Wer seine 3 Ritter Stärke 1 platziert hat, erhält 5 Machtpunkte.



Für je 3 Adligenplättchen auf dem eigenen Castletableau erhält man einen neuen Ritter Stärke 1 aus dem Nachschub an seinen Hof.

4



Gegen Abgabe von jeweils 1 Gold erhält man 1 Machtpunkt. Der Reihe nach, ausgehend vom Startspieler, entscheidet sich jeder wie viel Gold er eintauscht.



Gegen Abgabe von jeweils 1 Knappen erhält man 1 Machtpunkt. Der Reihe nach, ausgehend vom Startspieler, entscheidet sich jeder wie viele Knappen er eintauscht.



Jeder Spieler, der Ritter in allen vier Stärkestufen platziert hat, erhält 6 Machtpunkte.

8

COUNTY

Die **Adligenplättchen** werden nach Buchstaben sortiert und als einzelne Stapel mit der Vorderseite nach oben beliebig auf je eins der 9 Counties verteilt. Die Menge der Plättchen ist jeweils von der Spieleranzahl abhängig.



Rückseite Vorderseite

Spieleranzahl	Adligenplättchen pro County
2 & 3	2 Stück
4	3 Stück
5	4 Stück

CASTLE

Stimmsteine werden immer offen auf das Castletableau gelegt.

Rundenübersicht:

- I. Ritter platzieren
- II. Parlament
- III. Wertung Counties
- IV. Wertung Castle
- V. Wertung Konflikt

Die beiden Ritter des Spielers kommen an den Hof.



Der Spieler wählt eines seiner Ausbauplättchen und legt es in seinem Castle auf den Platz mit dem gleichen Ertrag.

Die übrigen 5 Plättchen bilden seinen Vorrat.



Gold und Knappen kommen stets hinter den Sichtschirm.

KONFLIKT

Die 6 Plättchen „Gunst des Königs“ werden offen ausgelegt.

Aus den 12 **Konfliktkarten** werden 2 Karten entfernt. Der Rest wird gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die obersten 2 Karten werden aufgedeckt und offen in der oberen Reihe ausgelegt.

Bei 3 Spielern geht das Plättchen „Aufwertung“ aus dem Spiel. Es wird nur mit 5 Gunstplättchen gespielt.



Je nach Spieleranzahl werden folgende Konfliktkarten aussortiert:

Spieleranzahl	Konfliktkarten mit den Stärkewerten
2 & 4 Spieler	„2“ & „10“
3 Spieler	„9“ & „10“
5 Spieler	„2“ & eine „3“

PARLAMENT

Die **Gesetzeskarten** werden nach den Zahlen auf der Rückseite sortiert.

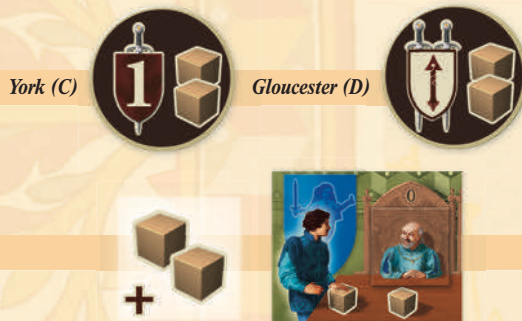
- Die 3 Gesetze mit der „0“ werden gemischt und als aktuelle Gesetze von links nach rechts in der oberen Zeile offen ausgelegt.
- Jetzt wird der Nachziehstapel in der Mitte gebildet. Dazu werden die 3 Karten mit der „4“ auf der Rückseite gemischt und verdeckt auf das Feld gelegt. Dieses Verfahren wird mit den Nummern „3“, „2“ und „1“ wiederholt.
- Zum Schluss werden der Reihe nach die 3 obersten Karten aufgedeckt und von links nach rechts in der unteren Zeile offen ausgelegt.



Übersicht der Erträge

Stimmsteine

Der Spieler erhält die abgebildete Menge Stimmsteine aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie offen auf sein Castletableau.



Tafelrunde: Der Spieler erhält für jedes dort ausliegende Adligenplättchen 1 Stimmstein, plus 1 Stimmstein für den Burgherrn.

Gold und Knappen

Der Spieler erhält die abgebildete Menge Gold und Knappen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm.



Ausbauplättchen

Der Spieler wählt ein Ausbauplättchen aus seinem Vorrat und legt es auf den Platz mit dem gleichen Ertragssymbol in sein Castle. Dadurch wird das Ritterfeld verdeckt. Bei jeder Wertung des Castles erhält der Spieler diesen Ertrag. Ritter können hier nicht mehr eingesetzt werden.

Northumberland (A) & Bedford (E)



Anmerkung: Sollte auf dem Ritterfeld, das durch ein Ausbauplättchen überdeckt wird, ein Ritter platziert sein, nimmt der Spieler diesen sofort zurück an seinen Hof ohne ihn zu werten.

Neuer Ritter Stärke 1

Der Spieler nimmt einen Ritter Stärke 1 aus seinem Nachschub vom Spielplan und platziert ihn an den Hof auf seinem Castletableau.

Sollte kein Ritter Stärke 1 im Nachschub vorhanden sein, verfällt dieser Ertrag.



County: In York erhält der Spieler zusätzlich 2 Stimmsteine, die er offen auf sein Castletableau legt. Sollte kein Ritter Stärke 1 im Nachschub sein, erhält er nur die Stimmsteine.

Castle: Für den Ritter Stärke 1 müssen 3 Knappen in den allgemeinen Vorrat abgegeben werden.

Aufwertung eines Ritters

Der Spieler darf einen beliebigen eigenen Ritter aufwerten, indem er ihn gegen einen Ritter aus seinem Nachschub tauscht, der genau um 1 stärker ist. Beide Rittersteine tauschen die Plätze. Gibt es keinen geeigneten Ritter, verfällt dieser Ertrag.



County: In Gloucester erhält der Spieler zusätzlich 2 Stimmsteine, die er offen auf sein Castletableau legt. Sollte kein geeigneter Ritter im Nachschub sein, erhält er nur die Stimmsteine.

Castle: Für die Aufwertung des Ritters müssen 2 Knappen in den allgemeinen Vorrat abgegeben werden.

Konflikt: Den Ertrag erhält man sofort nach dem Platzieren des Ritters.

Überfahrt nach Frankreich

Der Spieler nimmt den in Dorset eingesetzten Ritter und platziert ihn in einem Konflikt in Frankreich. Dafür erhält er keinen weiteren Ertrag durch die Gunst des Königs.

Dorset (H)



Anmerkung: Sollten sich in Dorset Knappen befinden, kommen sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

Machtpunkte

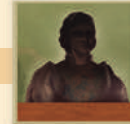
Der Spieler erhält die entsprechenden Machtpunkte und überträgt sie auf die Machtpunkteleiste.



Konflikt: Die Spieler erhalten auch Machtpunkte für Ihre Ritter in den Konflikten.

Adligenplättchen

Der Spieler nimmt ein Adligenplättchen und legt es auf den ersten freien Stuhl an seiner Tafelrunde. Jeder Spieler darf jeden Adligen nur einmal nehmen.



County: Der Spieler darf nur ein Adligenplättchen aus dem County nehmen in dem der Ritter steht. **Konflikt:** Der Spieler darf sofort nach dem Platzieren des Ritters ein Adligenplättchen aus einem beliebigen County nehmen.



NEUE GESETZE BRAUCHT DAS LAND!

18 neue Gesetzesvorschläge stehen zur Abstimmung an. Ersetzen Sie die Gesetze des Grundspiels oder variieren Sie Ihr Lancaster mit reizvollen Kombinationen alter und neuer Gesetze.

Spielmaterial

• 18 neue Gesetzeskarten

Eine detaillierte Übersicht und Erklärung der neuen Gesetze finden Sie auf der Rückseite der Regel.

Änderungen im Spielaufbau

PARLAMENT

Die neuen Gesetze können auf 2 Arten ins Spiel kommen:

1. Möglichkeit „Das Spiel mit den neuen Gesetze“

Die Gesetzeskarten des Grundspiels werden **vollständig** durch die neuen Gesetze ersetzt. Die Gesetze des Grundspiels verbleiben in der Schachtel und werden für das Spiel nicht benötigt.

2. Möglichkeit „Das Spiel mit variablen Kombinationen“

Die Gesetzeskarten des Grundspiels und die neuen Gesetze können kombiniert werden. Dabei werden die „alten“ Karten **abschnittsweise** durch die „neuen“ ersetzt.

Der Aufbau des **Parlamentstableaus** und der Spielablauf bleiben **unverändert**.

Die alten und die neuen Gesetzeskarten werden jeweils **getrennt** nach den Zahlen auf der Rückseite **sortiert**. Für jeden Abschnitt 0 bis 4 werden entweder die alten oder die neuen Karten gewählt und mit ihnen der Nachziehstapel gebildet. Die übrigen Gesetze kommen zurück in die Schachtel.

Soll die Kombination dem Zufall überlassen werden, wird wie folgt verfahren:

Abschnitt für Abschnitt (0 bis 4) wird eine alte und eine neue Karte in den **Stoffbeutel** gegeben.

Dann wird eine der beiden Karten gezogen und somit festgelegt, ob im jeweiligen Abschnitt alte oder neue Gesetze zum Einsatz kommen.

Auch hier kommen die übrigen Gesetze zurück in die Schachtel.

Übersicht der neuen Gesetzeskarten

0



Für jeden Konflikt, in dem man mindestens 1 Ritter platziert hat, erhält man 1 Stimmstein.



Der Spieler mit den meisten Knappen hinter seinem Sichtschirm, erhält 1 Gold und 1 Stimmstein.
Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Knappen den Ertrag.



Der Spieler mit dem meisten Gold, erhält 1 Knappen und 1 Stimmstein.
Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Gold den Ertrag.

1



Wer kein Adligenplättchen besitzt, erhält 1 Gold, 1 Knappen und 1 Stimmstein.



Für jeden Konflikt, in dem man mindestens 1 Ritter platziert hat, darf man 1 Knappen aus seinem Vorrat in 1 Konflikt schicken.

Der Knappe wird zum eigenen Ritter gestellt und erhöht den Stärkeeinsatz um 1 Punkt. Wer mehrere Knappen einsetzen darf, verteilt sie in einem Zug beliebig auf die Konflikte, in denen er Ritter platziert hat. Die Spieler entscheiden sich im Uhrzeigersinn ausgehend vom Startspieler. Nach der Wertung kommen die Knappen zurück in den allgemeinen Vorrat – auch dann wenn Frankreich gewinnt.



Für jeden platzierten eigenen Ritter Stärke 1, erhält man 1 Knappen aus dem allgemeinen Vorrat.



Zum Preis von 4 Gold erhält man 1 Ausbauplättchen und legt es in sein Castle. Man darf mehrere Ausbauplättchen kaufen.

Das Gold kommt in den allgemeinen Vorrat.

2



Für jeden Ritter, der in der eigenen Burg platziert ist, erhält man 3 Machtpunkte.



Wer nach der 3. Abstimmung die meisten Stimmsteine übrig behält, darf 1 Ritter aufwerten.

Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Stimmsteinen den Ertrag.

Übrig behaltene Stimmsteine werden erst nach der Anwendung der 3 gültigen Gesetze zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Stimmsteine, die in dieser Runde durch Anwendung von Gesetzen erlangt wurden, zählen nicht und werden mit in die nächste Runde genommen.



Wer beide Ritter Stärke 2 platziert hat, erhält 3 Machtpunkte.



Jedes County, in dem man 1 Ritter platziert hat, kostet 1 Gold.

Wer das für einzelne Ritter nicht zahlen kann oder will, nimmt diesen zurück an seinen Hof. Die Spieler entscheiden im Uhrzeigersinn ausgehend vom Startspieler.

3



Für je 2 Counties mit eigenem Ritter erhält man 5 Machtpunkte.



Jedes im Castle liegende Ausbauplättchen, kostet 1 Knappen, der in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt wird.

Wer diese Abgabe nicht entrichten kann oder will, dreht das betreffende Ausbauplättchen für die laufende Runde um. Dieses bringt dann keinen Ertrag. Die Spieler entscheiden im Uhrzeigersinn ausgehend vom Startspieler. Nach der Wertung der Burgen werden die Ausbauplättchen wieder aufgedeckt.



Man darf beliebig oft Gold in Knappen bzw. Knappen in Gold tauschen. Dabei gilt das Verhältnis 2:1.



Für je 2 Knappen, die in einem oder mehreren Counties eigene Ritter verstärken, erhält man 3 Machtpunkte.

4



Für jedes County ohne Adligenplättchen, in dem man 1 Ritter platziert hat, erhält man 3 Machtpunkte.



Man darf beliebig oft 1 Gold, 1 Knappen und 1 Stimmstein für je 3 Machtpunkte abgeben. Verwendet werden nach der Abstimmung übrig behaltene Stimmsteine. Die Spieler entscheiden sich im Uhrzeigersinn ausgehend vom Startspieler. Stimmsteine, die in dieser Runde durch Anwendung von Gesetzen erlangt wurden, dürfen nicht getauscht werden.



Der Spieler mit den meisten Rittern in Konflikten erhält 5 Machtpunkte. Bei Gleichstand erhält jeder mit max. Rittern den Ertrag.

Lancaster

MATTHIAS CRAMER • WOLFGANG PANNING

HEINRICH V. – DIE MACHT DES KÖNIGS



Am Hofe des Königs

Neue Ämter sind zu vergeben!

Die Lords bewerben sich um die beliebtesten Ämter des Landes – um Macht und Privilegien.

„Heinrich V. – Die Macht des Königs“ ist nur in Verbindung mit dem Basisspiel „Lancaster“ spielbar. „Am Hofe des Königs“ und „Der Unmut des Königs“ sind sowohl einzeln als auch in Kombination untereinander spielbar. Zusätzlich gibt es 8 neue Gesetze.

In der vorliegenden Spielregel werden lediglich die Änderungen zur Basisregel erläutert. Alle weiteren Regeln des Basisspiels bleiben unverändert.

Benötigtes neues Spielmaterial und Änderungen im Spielaufbau

Vor dem ersten Spiel müssen je 3 der 6 braunen Holz-scheiben mit den Aufklebern der Bogenschützen bzw. des Tudorritters beklebt werden. 9 schwarze Holz-scheiben werden jeweils mit einem Bischofsaufkleber, die restlichen 5 mit einem Lordaufkleber in Spielerfarbe versehen.

- **Königstableau** – dieses wird unterhalb des Gesetzes-tableaus auf den Spieltisch gelegt.
- **8 Privilegien** – 2 Schutzschilde, 3 Bogenschützen und 3 Tudorritter. Die Privilegien werden auf ihren Vorratsfeldern auf dem Königstableau bereitgelegt.
- **24 königliche Siegel** – sie werden auf das Vorratsfeld gelegt.
- **3 Ämtertafeln** – werden neben dem Spielplan bereitgehalten.
- **9 Bischöfe** – je nach Spielerzahl werden sie in unterschiedlicher Anzahl auf dem Königs-tableau bereitgelegt:

2/3 Spieler	5 Bischöfe
4 Spieler	7 Bischöfe
5 Spieler	9 Bischöfe

- **5 Lordsteine** – jeder Spieler erhält 1 Lordstein in seiner Spielerfarbe, den er auf das Wappenschild auf seinem



Castle-Tableau legt.

Abweichend vom Basisspiel erhält jeder Spieler 2 Stimmsteine.



24 königliche Siegel

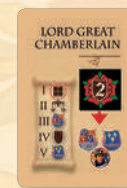
Die Ämtertafeln:



Lord High Cancellor



Lord High Constable



Lord Great Chamberlain

Änderungen im Spielablauf

„Am Hofe des Königs“ greift in den Spielablauf der Phasen 1 und 3 ein. In Phase 1 bewerben die Spieler sich um die neuen Ämter im Reich. In Phase 3 werden die Ämter und Privilegien zugeteilt, die in der nächsten Runde genutzt werden können.

Phase 1: Platzieren der Ritter / des Lords

Der Spieler am Zug setzt entweder einen eigenen Ritter oder seinen Lord ein. Danach folgt jeweils der nächste Spieler, bis alle Ritter / Lords platziert wurden.

Der Lord **muss** am Hofe des Königs platziert werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Er bewirbt sich um ein **Amt**, oder er geht in die **Schatzkammer**.

Der Lord bewirbt sich um ein Amt

Es stehen 3 verschiedene Ämter zur Verfügung. Bei jeder Bewerbung **muss** ein spezieller Tribut **gezahlt** werden.

Amt	Tribut
Lord High Chancellor	1 Stimmstein
Lord High Constable	1 Knappe
Great Lord Chamberlain	1 Gold

Der Spieler platziert seinen **Lordstein**, den er mit **beliebig vielen eigenen Rittern** und **Bischöfen** verstärken kann, auf dem entsprechenden Lordfeld und zahlt den geforderten Tribut in die Schatzkammer.

Alle Steine werden als Turm, mit dem Lord obenauf, gemeinsam eingesetzt. Lordstein und Bischöfe zählen je 1 Stärkepunkt; Ritter ihre jeweilige Stärke. Die **Bewerbung darf nachträglich nicht mehr verstärkt werden**.

Jeder **Lordstein** kann durch stärkere Kombinationen (höherer Turm) von den Lordfeldern **verdrängt** werden.

Der **verdrängte** Spieler nimmt seinen Lordstein sowie sämtliche zur Verstärkung eingesetzten Steine zurück an seinen Hof und setzt sie später in Spielerreihenfolge neu ein. Den gezahlten Tribut erhält er nicht zurück.

Der **verdrängende** Spieler setzt seine Steine als Turm auf dem entsprechenden Lordfeld ein und zahlt den geforderten Tribut in die Schatzkammer.

Der Lord geht in die Schatzkammer

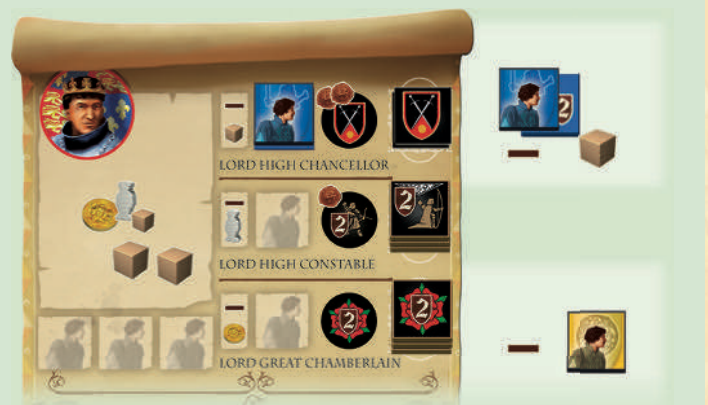
Setzt ein Spieler seinen Lord in die Schatzkammer, darf er sich **sofort** alle dort liegenden **Stimmsteine** oder alle **Knappen** oder das gesamte **Gold** nehmen.

Lordsteine in der Schatzkammer können nicht **verdrängt** werden. Sie müssen daher auch nicht verstärkt werden.



Spieler Gelb bewirbt sich um das Amt des Lord High Chancellor. Er legt seinen Lordstein auf dem Königstableau ab und bezahlt 1 Stimmstein als Tribut in die Schatzkammer.

Anmerkung: Die Spieler können Bischöfe in Phase 3 erhalten.



Spieler Blau bewirbt sich ebenfalls um das Amt des Lord High Chancellor. Er verstärkt seinen Lord mit einem Ritter Stärke 2 und platziert beide Steine auf dem Königstableau. Auch er legt 1 Stimmstein als Tribut in die Schatzkammer.

Spieler Gelb nimmt seinen Lordstein zurück, seinen Stimmstein erhält er nicht zurück. Er bleibt in der Schatzkammer.



Spieler Rot geht mit seinem Lord in die Schatzkammer und nimmt sich sofort die dort liegenden Stimmsteine.

Phase 3: Erträge

Vor der Wertung der Counties, Castles oder Konflikte, werden die **Ämter** vergeben.

Die Spieler, deren Lordsteine auf den Lordfeldern stehen, erhalten die entsprechende Amtskarte, das Privileg (1x) und je nach Amt königliche Siegel. Jedes **Privileg** darf **nur in der nächsten Runde genutzt** und kann nur zusammen mit einem eigenen Ritter platziert werden.

Die königlichen Siegel legt der Spieler hinter seinen Sichtschirm – sie bringen am Ende des Spiels Machtpunkte.

Wurde sich um ein Amt nicht beworben, behält der vorherige Amtsinhaber die Amtskarte – er erhält wieder das Privileg und ggfs. Siegel.

Nach der Vergabe der Ämter nimmt jeder Spieler seinen Lordstein und ggfs. Bischöfe und Ritter zurück an seinen Hof. Eingesetzte Tudorritter kommen zurück in den Vorrat.



Spieler Blau hat das Amt des Lord High Chancellor erworben. Er erhält 2 Siegel, 1 Schutzschild und die Ämterkarte. Seinen Lordstein und seinen Ritter nimmt er zurück an seinen Hof. Die Siegel kommen hinter seinen Sichtschirm, das Schutzschild und die Ämtertafel legt er bereit.

Spieler Rot nimmt seinen Lord zurück an seinen Hof.

Anmerkung: Spieler, die das Privileg in der nächsten Runde nicht einsetzen, geben es am Ende der Runde ungenutzt zurück.

Die Ämter und ihre Privilegien im Überblick

Lord High Chancellor erhält 2 Siegel, 1 Schutzschild

Das **Schutzschild** wird **zusammen** mit einem Ritter in ein **County** gelegt. Dieser Ritter kann **nicht verdrängt** werden. Nach der Wertung des Counties kommt das Schutzschild zurück auf das Königstableau.

In Runde 5 erhält der Lord High Chancellor 2 Siegel aber kein Schutzschild.

Lord High Constable erhält 1 Siegel, 1 Bogenschütze

Der **Bogenschütze** wird **zusammen** mit einem Ritter in den **Konflikt** nach Frankreich geschickt. Der Ritter kommt dabei auf das oberste freie Feld und der Bogenschütze **muss** auf dem freien Feld direkt unter dem Ritter platziert werden. Wird der Ritter auf das unterste Ritterfeld platziert, kann der Bogenschütze in diesem Konflikt nicht eingesetzt werden. Der **Bogenschütze** besitzt die **Stärke 2** und kann **nicht verstärkt** werden.

Bei der Wertung des Konflikts belegt der Bogenschütze einen eigenen Rang. Die Machtpunkte für diesen Rang erhält der Spieler, der ihn eingesetzt hat.

- **England gewinnt den Konflikt:** Der Bogenschütze kommt zurück in seinen Vorrat.

- **Frankreich gewinnt den Konflikt...**

... **im ersten Anlauf:** Der Bogenschütze wird zusammen mit der Konfliktkarte und den Rittern in die untere Auslage verschoben. Er zählt auch in der nächsten Runde für den Spieler, der ihn platziert hat, auch wenn dieser das Amt verliert.



Spieler Blau setzt sein Schutzschild in Stafford zusammen mit seinem Ritter Stärke 2 ein. In dieser Runde kann sein Ritter nicht verdrängt werden.



Beispiel 1: Spieler Grün setzt seinen Ritter Stärke 1 zusammen mit seinem Bogenschützen im Konflikt ein.



Beispiel 2: Spieler Grün setzt nur seinen Ritter Stärke 1 ein. Seinen Bogenschützen kann er nicht platzieren, da unterhalb seines Ritters kein freies Ritterfeld mehr ist.



Der Konflikt geht für England verloren. Der Bogenschütze wird zusammen mit den Rittern in die untere Auslage verschoben.

... im zweiten Anlauf: Der Bogenschütze kommt zurück in seinen Vorrat.

In Runde 5 erhält der Lord High Constable 1 Siegel aber keinen Bogenschützen.

Lord Great Chamberlain erhält kein Siegel, 1 Tudorritter

Der Tudorritter hat die Stärke 2 und wird zusammen mit einem Ritter in einem County oder einem Konflikt oder zur Verstärkung des eigenen Lord am Hofe des Königs eingesetzt. Er bleibt solange bei dem Ritter, bis dieser zurück an den Hof des Spielers kehrt. Der Tudorritter kommt dann zurück in seinen Vorrat.

Im County zählt der Tudorritter zusammen mit dem Ritter, den er begleitet, für die geforderte Mindeststärke.

Frankreich gewinnt den Konflikt im ersten Anlauf, wird der Tudorritter zusammen mit seinem Ritter in die untere Auslage verschoben. Gewinnt Frankreich auch im zweiten Anlauf, kommt er zurück in seinen Vorrat.

In Runde 5 erhält der Lord Great Chamberlain den Tudorritter. Der Spieler zählt dessen Stärke in der Schlusswertung zu seiner eigenen Rittermacht.

Der Tudorritter verstärkt ...



... den Lord am Hofe des Königs.

... den Ritter im County.

... den Ritter im Konflikt.

Anmerkung: In Dorsey geht der Tudorritter mit nach Frankreich.

Die Bischöfe

Erhält ein Spieler den Ertrag „Aufwertung eines Ritters“ kann er statt einen Ritter aufzuwerten einen Bischof nehmen. Diese Möglichkeit entfällt, wenn alle Bischöfe vergeben sind. **Kein Spieler darf mehr als 3 Bischöfe besitzen.**



Jeder Bischof hat die Stärke 1. Er kann **nur** zusammen mit dem eigenen Lord auf dem Lordfeld am Hofe des Königs eingesetzt werden.

Schlusswertung

Bischöfe und Siegel bringen am Ende des Spiels zusätzliche Machtpunkte. Dabei wird die Anzahl der eigenen schwarzen Steine (Lordstein + Anzahl der eigenen Bischöfe) mit der Anzahl der eigenen Siegel multipliziert.

Besonderheiten im Spiel zu zweit

- Die Siegel der Spieler werden offen gesammelt.
- Jeder Spieler erhält zusätzlich den Lord des Verbündeten.
- Der eigene Lord und der Lord des eigenen Verbündeten können einander bei der Bewerbung um ein Amt nicht verdrängen.
- Der Lord des eigenen Verbündeten zahlt bei Bewerbungen um ein Amt keinen Tribut. Ritter des Verbündeten können nur den verbündeten Lord – eigene Ritter nur den eigenen Lord verstärken. Geht der verbündete Lord in die Schatzkammer, entfernt er entweder alle Stimmsteine, alle Knappen oder das gesamte Gold und legt es in den entsprechenden Vorrat zurück.

Beispiel: Spieler Blau hat am Spielende 2 Bischöfe und 8 Siegel. Er erhält hierfür insgesamt 24 Machtpunkte:

1x Lordstein + 2x Bischöfe = 3 schwarze Steine

3 x 8 Siegel = 24 Machtpunkte

- Der Verbündete kann Ämter erwerben, erhält das dazugehörige Privileg – aber keine Siegel. Eigene Ämter und Ämter des Verbündeten müssen streng getrennt gehalten werden. Ämterkarten werden dem Castletableau des jeweiligen Amtsinhabers zugeordnet. Die Privilegien dürfen nur für Ritter bzw. den Lordstein des jeweiligen Amtsinhabers eingesetzt werden.
- Jedes Mal wenn der Verbündete den Ertrag Aufwertung seiner Ritter erhält, kann er statt einen seiner Ritter aufzuwerten einen Bischof nehmen und aus dem Vorrat entfernen. Der Bischof geht aus dem Spiel.



Der Unmut des Königs

Die Spieler bekommen den Zorn des Königs nach jedem verlorengegangenen Konflikt zu spüren. Mangelnde Unterstützung zieht Schande nach sich, die sich nur mit Hilfe des Towers tilgen lässt.

Benötigtes neues Spielmaterial und Änderungen im Spiel Aufbau

- **Königstableau** – dieses wird unterhalb des Gesetzstableaus auf den Spieltisch gelegt.
- **38 Schandemarker** – die Marker werden je nach Spielerzahl wie folgt auf der Schandeleiste der Königstableau abgelegt:

2 Spieler 2 Schandemarker pro Feld
 3 Spieler 3 Schandemarker pro Feld
 4 und 5 Spieler... 4 Schandemarker pro Feld

Die übrigen Marker werden auf dem Vorratsfeld des Königstableaus bereitgelegt.

- **1 Tower** – er wird für alle gut erreichbar auf den Spielplan gestellt.
 Je nach Spielerzahl wird er wie folgt gefüllt:
 2 Spieler 1 Ritter Stärke 4 einer Nichtspielerfarbe
 3 Spieler 1 Ritter Stärke 3 einer Nichtspielerfarbe
 4 Spieler 1 Ritter Stärke 2 einer Nichtspielerfarbe
 5 Spieler kein Ritter

Änderungen im Spielablauf

„Die Unmut des Königs“ greift in den Spielablauf der Phasen 1 und 3 ein. In Phase 1 können die Spieler Schandemarker tilgen, in Phase 3 erhalten die Spieler Schandemarker. Um dem Spielverlauf zu folgen, beginnen wir dennoch mit Phase 1.

■ Phase 1: Platzieren der Ritter

Ab sofort steht den Spielern 1 weiterer Ort zum Platzieren ihrer Ritter zur Verfügung: **Der Tower**.

Der Tower kann Ritter mit einer Stärke von insgesamt 7 aufnehmen.

Der Spieler am Zug kann jeweils 1 Ritter in den Tower werfen. Anschließend darf er 1 **Schandemarker je Stärkepunkt** des eingesetzten Ritters abgeben und legt sie **sofort** zurück auf das Vorratsfeld.

Die Schandemarker legt er **sofort** nach dem Platzieren zurück auf das Vorratsfeld.

Hat er **weniger Marker** als der platzierte Ritter Stärkepunkte, legt er **all seine Schandemarker** zurück.

Ein Spieler darf auch dann Ritter in den Tower geben, wenn er keine Schandemarker besitzt.



Vor dem Spiel müssen die 4 Teile des Towers zusammen-gesteckt werden.

Ist der Mauerrand des Towers erreicht, kann kein weiterer Ritter hineingeworfen werden. Ein Ritterstein, der über den Rand hinausragen würde, darf nicht platziert werden!

Anmerkung: Tudorritter dürfen nicht in den Tower geworfen werden.



Der grüne Ritter ragt über den Rand hinaus.



Der grüne Spieler platziert einen Ritter Stärke 3 im Tower, er legt 3 Schandemarker zurück in den Vorrat.

Phase 3: Erträge

Counties

Vor der Wertung der Counties wird der Tower gelehrt und die Ritter kehren an den Hof der Spieler zurück. Der Ritter der Nichtspielerfarbe verbleibt im Tower.

Konflikte

Für **jeden** verlorenen Konflikt erhalten die Spieler Schandemarker, die **nicht mindestens mit einem Ritter an diesem Konflikt beteiligt** sind.

Jeder der betroffenen Spieler erhält **1 Schandemarker** von der Schandeleiste des Königstableaus. Die Stapel werden dabei Stapel für Stapel von links nach rechts abgeräumt. Sind alle Stapel aufgebraucht, werden die Schandemarker aus dem Vorrat ausgezahlt.

Jeder Spieler sammelt seine **Schandemarker verdeckt** hinter seinem Sichtschirm.

Schlusswertung

Am Ende der Schlusswertung bringen Schandemarker Minuspunkte.

Jeder Spieler zieht für jeden Schandemarker, den er besitzt, seinen Zählstein auf der Machtpunktleiste um ein Feld zurück.

Der Spieler mit den meisten Schandemarkern zieht seinen Zählstein auf der Machtpunktleiste zusätzlich um den höheren freigelegten Minuswert auf der Schandeleiste zurück.

Der Spieler mit den zweitmeisten Schandemarkern bekommt die zweithöchste Zahl abgezogen.

Bei Gleichstand zählen die meisten Stimmsteine, herrscht auch hier Gleichstand, wird entsprechend der Basisregel für Gleichstand bei der Ritterschaft verfahren.



Spieler Gelb ist nicht am Konflikt beteiligt, er erhält 1 Schandemarker, den er hinter seinen Sichtschirm legt.

Anmerkung: Sollten die Schandemarker nicht ausreichen, werden diese für die Spieler notiert. Sie sind nicht begrenzt.

Beispiel einer Schlusswertung der Schandemarker



Spieler Gelb hat am Spielende 4 und damit die meisten Schandemarker. Er setzt seinen Zählstein insgesamt 10 Machtpunkte zurück (6 Schandeleiste + 4 Schandemarker).



Spieler Grün hat mit 3 Schandemarkern die zweitmeisten. Er setzt seinen Zählstein insgesamt 6 Machtpunkte zurück (3 Schandeleiste + 3 Schandemarker).



Spieler Rot und Spieler Blau haben beide je 2 Schandemarker. Sie ziehen ihren Zählstein jeweils 2 Machtpunkte zurück.

Besonderheiten im Spiel zu zweit

- Die Schandemarker der Spieler werden offen gesammelt.
- Verbündete Ritter erhalten keine Schandemarker.
- Verbündete Ritter dürfen im Tower platziert werden. Allerdings darf der Spieler für diesen Ritter keine Schandemarker ablegen.
- Bei der Schlusswertung wird nur der höhere Minuswert auf der Schandeleiste vergeben. Der niedrigere Wert wird nicht berücksichtigt.

Die 8 Gesetze des Königs

(Die „Gesetze des Königs“ sind nur spielbar, wenn „Am Hofe des Königs“ und „Der Unmut des Königs“ gemeinsam gespielt werden.)

Spielmaterial

- 8 neue Gesetzeskarten – die „Gesetze des Königs“ sind nur in Verbindung mit dieser Erweiterung nutzbar.



Abschnitt 2 der „Gesetze des Königs“

Änderungen im Spielablauf

PARLAMENT

Die „Gesetze des Königs“ können sowohl mit den Gesetzen des Grundspiels als auch mit den Gesetzen der 1. Erweiterung „Die neuen Gesetze“ kombiniert werden.

Hierbei gibt es 2 Möglichkeiten:

1. Möglichkeit „Das Spiel mit den Gesetzen des Königs“

Es werden die Gesetze des Grundspiels verwendet. Die Abschnitte 2 und 3 werden aussortiert und durch „Die Gesetze des Königs“ ersetzt.

Abschnitt 3 der „Gesetze des Königs“



2. Möglichkeit „Das Spiel mit variablen Kombinationen“

Wer die Erweiterung „Die neuen Gesetze“ besitzt, kann die beiden neuen Gesetzesabschnitte der aktuellen Erweiterung, nach den dort beschriebenen Möglichkeiten ins Spiel einbauen. Alle Gesetzeskarten lassen sich abschnittsweise kombinieren.

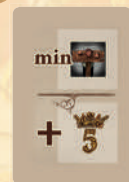
Der weitere Aufbau des **Parlamentstableaus** und der Spielablauf bleiben **unverändert**.

Die Gesetze des Königs im Überblick

2



Der Spieler, der die meisten Knappen besitzt muss 2 Knappen abgeben. Der Spieler, der das meiste Gold besitzt, muss 3 Gold abgeben. Haben mehrere Spieler die meisten Knappen, leistet jeder von ihnen die Abgabe. Gleiches gilt bei Gold. Es zählen nur Knappen und Gold hinter den Sichtschirmen.



Der Spieler mit den wenigstens Schandemarkern erhält 5 Machtpunkte. Gibt es mehrere Spieler mit den wenigsten Schandemarkern, erhält jeder von ihnen je 5 Machtpunkte.



Der Spieler, der keinen Bischof besitzt, darf einen Schandemarker in den allgemeinen Vorrat abgeben.



Für jedes abgegebene Siegel erhält der Spieler 2 Knappen und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Beginnend mit dem Startspieler entscheiden die Spieler der Reihe nach ob und wie viele Siegel sie abgeben.

3



Der Spieler, der nach der 3. Abstimmung die meisten Stimmsteine übrig behält, erhält 1 Siegel. Haben mehrere Spieler die meisten Stimmsteine, erhält jeder von ihnen 1 Siegel.

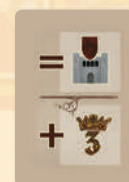
Übrig behaltene Stimmsteine werden erst nach der Anwendung der 3 gültigen Gesetze zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Stimmsteine, die in dieser Runde durch Anwendung von Gesetzen erlangt wurden, zählen nicht dazu und werden mit in die nächste Runde genommen.



Der Spieler, der die meisten Knappen besitzt, erhält 3 Machtpunkte. Der Spieler, der das meiste Gold besitzt, erhält 3 Machtpunkte. Haben mehrere Spieler die meisten Knappen, erhält jeder von ihnen Punkte. Gleiches gilt bei Gold. Es zählen nur Gold und Knappen hinter den Sichtschirmen.



Für je 2 Counties, in denen der Spieler Ritter besitzt, erhält er 1 Schandemarker.



Für jeden einzelnen eigenen Ritter im Tower erhält der Spieler 3 Machtpunkte.

Diese Erweiterung ist mit dem Grundspiel „Lancaster“ spielbar. Die Spielregeln bleiben, bis auf folgende Anpassungen, unverändert.

Neues Spielmaterial und -vorbereitungen

• Insgesamt 12 Ertragsplättchen – bestehend aus 9 Plättchen für das Grundspiel sowie 3 Austauschplättchen für das Spiel mit der Erweiterung „Heinrich V – Die Macht des Königs“. Auf der Rückseite der Plättchen sind die Buchstaben A-I abgedruckt, die den Counties auf dem Spielplan entsprechen. Die 9 Plättchen des Grundspiels werden in den Beutel gegeben und gemischt.

Beim Spiel mit der Erweiterung werden die Machtpunktplättchen A, D, F gegen die Siegelplättchen A, D, F ausgetauscht.



Machtpunktplättchen



Siegelplättchen

Die weiteren Vorbereitungen zum Grundspiel bleiben unverändert.

Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde wird 1 Ertragsplättchen gezogen. Der Buchstabe auf der Rückseite bestimmt das County auf dem Spielplan. Das Plättchen wird neben dem aufgedruckten Ertrag abgelegt.

■ Phase 3: Erträge

Counties

Anstelle des aufgedruckten Basisertrages darf der Spieler, der in diesem County einen Ritter platziert hat, das **Ertragsplättchen** nehmen. Gegen Zahlung von 3 Gold, darf er den **Adligen** und anschließend das **Ertragsplättchen** nehmen. Ertragsplättchen und **Basisertrag** dürfen aber **nicht zusammen** gewählt werden. Nimmt der Spieler das Ertragsplättchen, erhält er den Ertrag und das Plättchen geht aus dem Spiel. Ertragsplättchen, die nicht genommen wurden bleiben in dem entsprechenden County liegen, bis sie in einer späteren Runde gewählt werden.

Die Ertragsplättchen im Überblick

Der Spieler erhält:



3 Machtpunkte



3 Knappen



3 Gold



Der Spieler darf sich 1 beliebigen Adligen nehmen.



„Neuer Ritter“
Der Spieler erhält 1 neuen Ritter Stärke 1.



„Aufwertung“
Der Spieler darf 1 beliebigen Ritter um 1 aufwerten.



Der Spieler darf sein Castle mit 1 Ausbauplättchen ausbauen.

Im Spiel mit der Erweiterung „Heinrich V – Die Macht des Königs“



Der Spieler legt das Plättchen als Siegel verdeckt hinter seinen Sichtschild.

Besonderheiten im Spiel zu zweit

Auch der Verbündete kann, mit 1 Ritter in dem entsprechenden County, das Ertragsplättchen wählen. Die Plättchen „Neuer Ritter“ und „Aufwertung“ verstärken die Ritterschaft des Verbündeten. Die anderen Plättchen bringen dem Verbündeten keinen Ertrag und gehen ungenutzt aus dem Spiel.