

BIGBox

MATTHIAS CRAMER · WOLFGANG PANNING

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.

Matériel de jeu et préparation du jeu

Matériel de jeu général :

- 1 plateau de jeu
- 2 tableaux de dépôt
- 37 écuyers
- 37 pions de vote
- 37 pièces d'or
- 36 tuiles Noble
- 1 pion de premier joueur
- 12 cartes de conflit (plus 2 cartes de remplacement)
- 6 tuiles de faveur
- 1 tableau de parlement
- 18 cartes de loi
- 1 livret de règle du jeu avec supplément

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

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

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



PION DE PREMIER JOUEUR



PION DE COMPTAGE



PION DE VOTE



ÉCUYER



PIÈCES D'OR

Matériel de jeu spécifique aux parties opposant 2 joueurs :

- 4 tableaux d'allié

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



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

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



On attribue à chaque joueur...

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

- 1 tableau de château
- 6 tuiles d'extension
- 1 paravent
- 2 chevaliers (l'un de puissance 1 et l'autre de puissance 2) piochés dans le renfort

...à partir de la réserve commune :

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

Déroulement du jeu

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

Le jeu se déroule en cinq rounds. Chaque round se compose de 3 phases :

■ **1: Placement des chevaliers**

■ **2: Parlement**

■ **3: Gains**

■ 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

Province

Dans les provinces, le chevalier peut être placé sur une case de chevalier **libre** ou **occupée**. Dans les deux cas, il doit disposer à lui seul (sans ses écuyers) d'une valeur de puissance **supérieure ou égale** à celle requise.

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

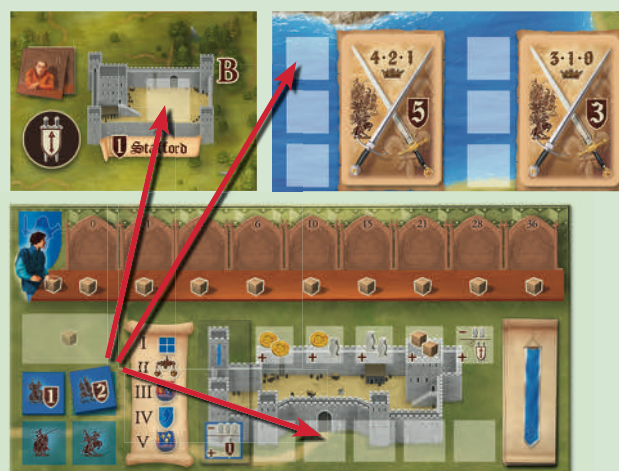
Chaque écuyer ajoute 1 point de puissance supplémentaire au chevalier. Les points de puissance des écuyers ne comptent cependant pas lorsqu'il s'agit d'égaliser la puissance requise.

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 de son joueur, qui le placera de nouveau sur le plateau lorsque viendra son tour. Si le chevalier concerné était accompagné d'écuyers, ces derniers rejoignent immédiatement la réserve commune.



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 cette règle du jeu.

Case de chevalier d'une province **Cases de chevalier d'un conflit**



Cases de chevaliers du château.

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



Exemple : case de chevalier libre

Le joueur de bleu 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 soutien ultérieurement.



Exemple : case de chevalier occupée

Le joueur jaune évince le chevalier bleu (de puissance 2) en plaçant un chevalier de puissance 1 secondé par 2 écuyers (pour une valeur totale de puissance de 3).

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.

Un joueur déjà engagé dans un conflit peut y renforcer sa présence en y empilant plusieurs chevaliers.

Gains immédiats :

Chacun des 6 premiers chevaliers placés dans un conflit rapporte la « faveur du Roi » à son joueur. Le joueur choisit alors une des tuiles de faveur face visible et remporte aussitôt le gain correspondant. La tuile de faveur est retournée et ne peut plus être choisie au cours de ce round.

Reportez-vous page 10 pour le résumé des gains.

Phase 2 : Parlement

Une fois le dernier chevalier placé, c'est au tour du Parlement anglais de délibérer. 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 en secret. Chacun place la tuile de vote de son choix (oui ou non) devant lui, face cachée.

Chaque joueur peut ensuite renforcer sa décision en cachant dans sa main autant de pions de vote qu'il le désire.

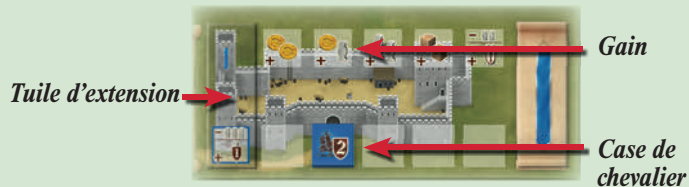
Quand tous les joueurs ont pris le nombre de pions de vote qu'ils souhaitaient dans leur main, ils les posent simultanément sur la table et chacun retourne sa tuile de vote.

Résultats de vote

Les voix pour ou contre la loi en question sont maintenant totalisées. Chaque **tuile** 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.



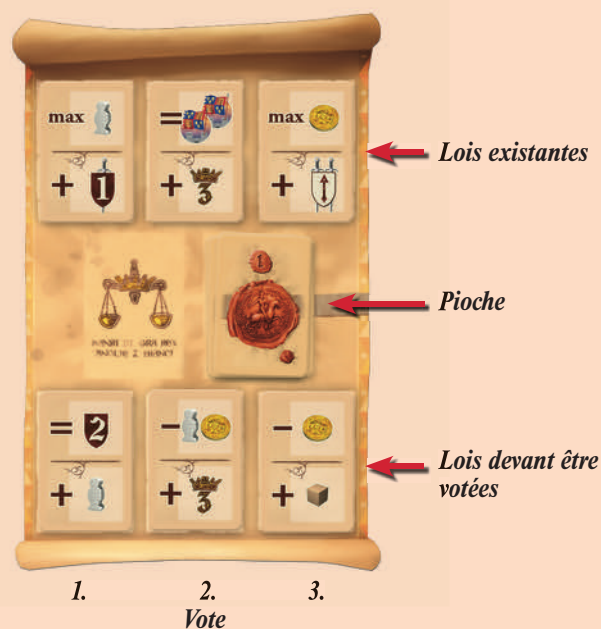
Exemple :

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 tuile de faveur et reçoit aussitôt le gain correspondant. Dans ce cas, il s'agit d'une tuile Noble.



Si plus tard, le joueur vert souhaite renforcer son chevalier, il en pose un autre par-dessus. Les joueurs ne peuvent poser ni chevalier bleu ni chevalier vert sur la dernière case.

Remarque : on ne peut empiler les chevaliers de la sorte que dans un conflit. On n'utilise pas d'écuyers dans un conflit.



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



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

Si la nouvelle loi est approuvée

L'ancienne loi (rangée du haut, à gauche) est retirée du tableau de parlement. On décale ensuite les deux lois restantes d'un cran vers la gauche, et on place celle qui vient d'être votée sur la case désormais vide (celle de droite).

Si 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

Après chaque fin de vote, il y reste toujours 3 lois en vigueur. On les applique de gauche à droite et les joueurs reçoivent les gains correspondants.



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.



Conditions à remplir pour remporter le gain

Gain

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

Phase 3 : Gains

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

Provinces

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

- Prendre une tuile Noble de la province.
- Recevoir l'autre gain correspondant à cette province.
- Payer 3 pièces d'or (à la réserve commune) et recevoir les deux gains (d'abord la tuile Noble, puis le deuxième gain).

Après avoir reçu son gain, le joueur reprend son chevalier au sein de sa cour. Si le chevalier concerné était secondé par des écuyers, ces derniers retournent à la réserve commune.

Particularités liées à la province de Surrey (I) : attribution du pion de premier joueur

Le joueur qui reçoit le gain du Surrey doit également désigner le premier joueur : il peut choisir n'importe qui, y compris lui-même. Le joueur désigné reçoit le pion de premier joueur (ou le conserve s'il le possédait déjà) et le nouvel ordre du round est appliqué (ou l'ancien conservé). Si aucun joueur n'a placé de chevalier dans la province de Surrey, le joueur qui possédait le pion de premier joueur le conserve.

Remarque : pour plus de précisions concernant les gains, reportez-vous à la page 10.



Écuyers : retour à la réserve commune

Chevalier : retour à la cour



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 tuile Noble est placée sur le premier siège vacant de sa table.
2. Elle fait monter en grade un de ses chevaliers qui n'est pas en renfort (la puissance de celui-ci augmente de 1).



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

Châteaux

Le premier joueur procède à l'évaluation 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 dans son château
- les extensions qu'il a construites
- sa table

C'est le joueur qui détermine l'ordre dans lequel les chevaliers et les extensions doivent être évalués.

Après avoir évalué un chevalier, le joueur le ramène dans sa cour. Les tuiles d'extension évaluées restent quant à elles auprès du château.

Le joueur procède ensuite à l'évaluation de sa table. 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 du 5e et dernier round, 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 conflit se résout en 2 étapes :

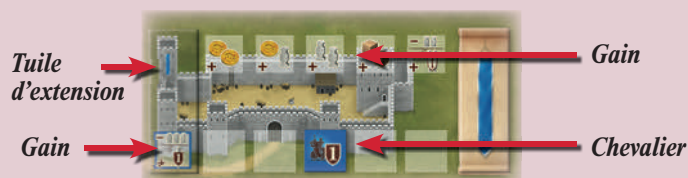
1. Vainqueur du conflit : Angleterre ou France

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 le conflit.

2. Intervention de chacun des joueurs : on classe les joueurs en fonction de la puissance des chevaliers qu'ils ont impliqué dans le conflit. En cas d'égalité, le joueur qui est entré dans le conflit en dernier (c'est à dire dont les chevaliers occupent la case la plus basse) l'emporte.

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 bleu procède à l'évaluation d'un chevalier et d'une tuile d'extension dans son château :

il se voit attribuer 2 écuyers pour son chevalier.

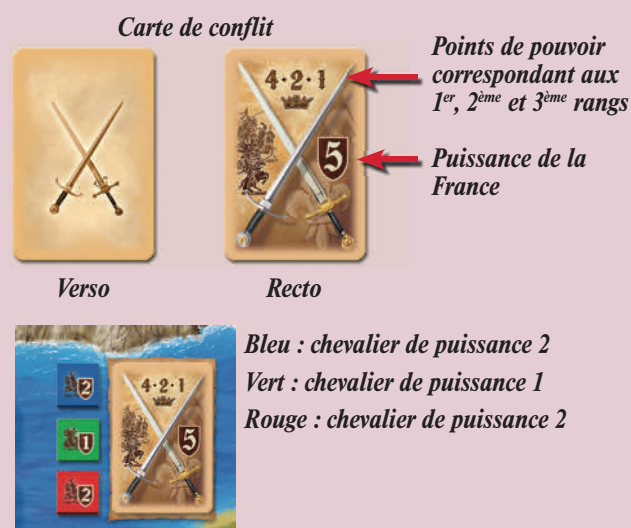
La tuile d'extension lui permet d'obtenir un nouveau chevalier de puissance 1, mais il doit en échange rendre 3 écuyers à la réserve générale.



Exemple : le joueur bleu procède à l'évaluation de sa table. Il remporte ainsi 5 pions de vote : 4 pour les tuiles Noble, plus 1 pour le seigneur du château (lui-même).

Remarque : les tuiles Noble rapportent des points de pouvoir supplémentaire lors de la comptabilisation finale des points.

Remarque : les cartes de conflit de la rangée du bas (s'il y en a) doivent être évaluées avant celles du haut.



Exemple 1 :

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

Le classement des joueurs est le suivant :

- | | |
|--|--|
| 1 ^{er} rang : rouge, puissance totale 2 | } le joueur rouge l'emporte sur le bleu, il est le dernier à avoir pris part au conflit. |
| 2 ^{ème} rang : bleu, puissance totale 2 | |
| 3 ^{ème} rang : vert, puissance totale 1 | |

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

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

• Victoire de la France :

Des points de pouvoir sont également répartis en cas de victoire de la France. La plus grande valeur n'est pas attribuée. La seconde valeur est attribuée au 1er rang et la valeur la plus faible au 2ème rang. Tous les chevaliers impliqués restent en position. Ce conflit se poursuit au round suivant. La carte de conflit est décalée vers la rangée du bas. Les chevaliers impliqués l'accompagnent ; l'ordre dans lequel ils sont placés ne change pas.

• 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 au deuxième essai :

les points de pouvoir sont distribués comme lors de la première bataille, mais les chevaliers concernés se retrouvent prisonniers. En procédant dans l'ordre normal des joueurs, chaque joueur a la possibilité de payer la rançon de chacun de ses chevaliers, à raison de 1 pièce d'or par point de puissance. 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 est de (3:5) en faveur de la France. Les 4 points de pouvoir ne sont pas attribués.

1^{er} rang : bleu, puissance totale 2 = 2 points de pouvoir

2^{ème} rang : vert, puissance totale 1 = 1 point de pouvoir

Tous les chevaliers restent impliqués dans le conflit. Celui-ci se poursuit au cours du round suivant.

Remarque : les conflits au sein desquels aucun chevalier n'a été placé représentent également un échec pour l'Angleterre et sont décalés vers la rangée du bas.

Préparation du round suivant : une fois l'évaluation du dernier conflit terminée, on procède à la préparation du round suivant.

Conflit :

2 nouvelles cartes de conflit sont retournées et placées sur la rangée supérieure. Toutes les tuiles de « faveur du Roi » face cachée sont retournées face visible.

Parlement :

On révèle les 3 premières cartes de loi de la pioche, et on les dispose de gauche à droite sur les 3 cases de proposition de loi.

Fin du jeu et comptabilisation finale des points

Une fois le cinquième round terminé, on procède à la comptabilisation finale des points.

Les points de pouvoir suivants sont attribués :

- **8 points** sont attribués au joueur dont les chevaliers ont le plus grand total de points de puissance. 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 tuiles d'extension. 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 de 1 tuile Noble à leur table (selon le tableau ci-contre).

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

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

Remarque : en cas d'égalité même après le comptage 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.

S'il y a 1 joueur en 1re place et plusieurs en 2e place, les 4 points sont partagés et distribués entre les joueurs concernés. Les fractions de points sont perdues.

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

Jeu à 2

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 recevoir d'extension. Au cours du jeu, chaque 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 de chaque joueur sont visibles par son adversaire. 2 tuiles Noble sont placées dans 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 est placé dans 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 actif place soit l'un de ses propres chevaliers, soit un chevalier appartenant à son allié.

Chaque joueur peut placer les chevaliers de son allié dans toutes les provinces, dans des conflits, et dans le château de l'allié en question.

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 : une carte conflit peut accueillir à la fois les chevaliers d'un joueur et ceux de son allié, à condition qu'ils ne partagent pas la même case. 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 puissance d'un des chevaliers de l'allié augmente de 1.
- **Tuiles Noble :** le joueur retire du jeu n'importe quelle tuile Noble du plateau.

Phase 2 : Parlement

L'allié ne vote pas. Concernant les lois, les chevaliers d'un allié ne sont pas considérés comme ceux du joueur correspondant. Les lois ne rapportent aucun gain aux alliés.

Phase 3 : Gains

Province : Les gains suivants peuvent être utilisés par un allié :

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

Aucun autre gain ne peut être attribué à un allié.

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

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

Conflit : lorsqu'on évalue la contribution de chaque joueur à un conflit, les alliés sont considérés comme des joueurs autonomes. Ils ont donc un rang distinct dans le classement en fonction de leur 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 de partie à 2

Les alliés ne sont pas pris en compte lors de la comptabilisation finale des points. Lorsqu'on évalue la puissance de la chevalerie et la quantité d'extensions, seuls les 8 points correspondant à la première position sont attribués.



Présentation des cartes de loi

0



Le joueur possédant le plus de pièces d'or peut faire monter en grade un de ses chevaliers placés (augmenter sa puissance de 1).
En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo reçoivent ce gain.



Le joueur possédant le plus d'écuyers reçoit un nouveau chevalier de puissance 1 provenant de son renfort. En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo reçoivent ce gain.



Chaque joueur reçoit 3 points de pouvoir pour chaque tranche de 2 provinces occupées par ses chevaliers.

1



En commençant par le premier joueur, et dans l'ordre de jeu, chaque joueur peut acheter des pions de vote, à raison de 1 pièce d'or par pion.



En commençant par le premier joueur, et dans l'ordre de jeu, chaque joueur peut acheter des points de pouvoir. Chaque tranche de 3 points de pouvoir coûte 1 écuyer et 1 pièce d'or.



Chaque joueur peut prendre 1 tuile d'extension pour chaque tranche de 2 conflits où il a déployé des chevaliers.



Pour chacun de ses chevaliers de puissance 2 placés, chaque joueur reçoit 1 écuyer de la réserve générale.

2



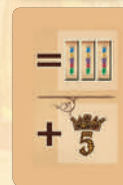
Chaque joueur reçoit 1 écuyer, 1 pion de vote et 1 pièce d'or de la réserve générale pour chaque tranche de 2 conflits où il a placé au moins 1 de ses chevaliers.



Les joueurs qui n'ont pas placé de chevalier de puissance 2 peuvent faire monter en grade 1 de leurs chevaliers (augmenter sa puissance de 1).

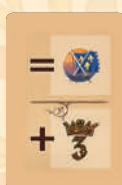


Tous les joueurs qui ont placé leur chevalier de puissance 3 peuvent l'échanger contre leur chevalier de puissance 4 si celui-ci est disponible en renfort.



Chaque joueur reçoit 5 points de pouvoir pour chaque tranche de 5 tuiles d'extension dans son château.

3



Chaque joueur reçoit 3 points de pouvoir pour chaque conflit où il a placé au moins 1 de ses chevaliers.



Chaque joueur reçoit 8 points de pouvoir pour chaque tranche de 3 provinces où il a placé au moins 1 chevalier.



Chaque joueur ayant placé ses trois chevaliers de puissance 1 gagne 5 points de pouvoir.



Pour chaque tranche de 3 tuiles Noble à sa table, chaque joueur reçoit 1 nouveau chevalier du renfort, qui rejoint sa cour.

4



En commençant par le premier joueur, et dans l'ordre de jeu, chaque joueur peut acheter des points de pouvoir, à raison de 1 pièce d'or par point.



En commençant par le premier joueur, et dans l'ordre de jeu, chaque joueur peut acheter des points de pouvoir, à raison de 1 écuyer par point.



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

8

PROVINCE

Les **tuiles Noble** sont triées par lettre. Les piles obtenues sont distribuées au hasard, face visible, sur chacune des 9 provinces. Le nombre de tuiles par province dépend du nombre de joueurs.



Verso



Recto



Nombre de joueurs	Tuiles Noble par province
2 & 3	2
4	3
5	4

CHÂTEAU

Les pions de vote sont toujours placés à la vue de tous sur le tableau de château.

Résumé d'un round :

- I. Placement des Chevaliers
- II. Parlement
- III. Gains des Provinces
- IV. Gains des châteaux
- V. Gains des conflits

Placez les deux chevaliers à la cour.



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



TUILES DE VOTE

Les 5 tuiles restantes constituent la réserve du joueur.

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

CONFLIT

Les 6 tuiles de « **faveur du Roi** » sont exposées face visible sur le plateau. Parmi les 12 **cartes de conflit**, 2 cartes sont retirées. Les cartes restantes sont mélangées et on pose le paquet obtenu sur la case correspondante, face cachée. On pioche les 2 premières cartes que l'on pose face visible sur la rangée du haut.

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



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

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

PARLEMENT

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

- Mélangez les cartes au dos desquelles figure un « 0 » et placez-les face visible, de gauche à droite, sur la rangée supérieure. Ce sont les lois en vigueur.
- On forme ensuite la pioche au centre. Mélangez les 3 cartes de loi où figure un 4 et posez-les face cachée sur la case du centre. Procédez de même avec les cartes comportant les chiffres 3, puis 2, puis 1.
- Finalement, tirez les 3 premières cartes de la pioche et posez-les de gauche à droite sur les cases de la rangée du bas, face visible.



Explication des gains

Pions de vote

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



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

Pièces d'or et écuyers

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

Surrey (I)



Tuiles d'extension

Le joueur choisit une tuile d'extension dans sa propre réserve et la positionne sur son château par-dessus l'emplacement où figure le même symbole de gain. La case de chevalier correspondante est donc recouverte. On ne peut plus y placer de chevalier, mais le joueur reçoit ce gain à chaque évaluation du château.

Northumberland (A) & Bedford (E)



Remarque : si un chevalier est déjà présent sur la case de chevalier recouverte par une tuile d'extension, le joueur le replace aussitôt au sein de sa cour sans recevoir le gain correspondant.

Nouveau chevalier de puissance 1

Le joueur prend un chevalier de puissance 1 dans la zone de renfort du plateau et le place à la cour de son tableau de château. Si la zone de renfort ne contient pas de chevalier, le joueur ne reçoit rien.

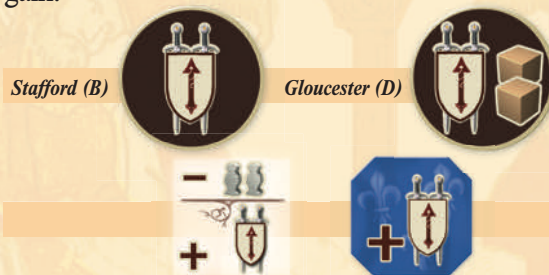


Province : à York, le joueur reçoit 2 pions de vote supplémentaires qu'il place en évidence sur son tableau de château. Si aucun chevalier de puissance 1 n'est disponible dans sa zone de renfort, le joueur ne reçoit que les pions de vote.

Château : le joueur doit remettre 3 écuyers dans la réserve commune pour obtenir un chevalier de puissance 1.

Montée en grade d'un chevalier

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



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

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

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

Traversée de la Manche et intervention en France

Le joueur prend le chevalier placé dans la province de Dorset et le place sur un conflit en France. Il ne reçoit pas de « faveur du Roi » dans ce cas.

Dorset (H)



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

Points de pouvoir

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

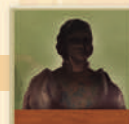
Somerset (G)



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

Tuiles Noble

Le joueur prend une tuile Noble et la place sur la première chaise libre de sa table. Un même noble ne peut être utilisé qu'une seule fois par chaque joueur.



Province : le joueur ne peut choisir qu'une tuile Noble de la province dans laquelle se trouve son chevalier.

Conflit : aussitôt après le placement du chevalier, le joueur peut prendre une tuile Noble de la province de son choix.



LE PAYS A BESOIN DE NOUVELLES LOIS.

18 nouvelles lois sont à l'ordre du jour et doivent être soumises à un vote.

Remplacez les lois du jeu de base ou diversifiez Lancaster en associant anciennes et nouvelles lois.

Material de jeu

• 18 nouvelles cartes de loi

Vous trouverez une vue d'ensemble détaillée ainsi que l'explication des nouvelles lois page 12.

Modifications du déroulement du jeu

PARLEMENT

Les nouvelles lois peuvent être utilisées de deux façons:

1re possibilité « Le jeu avec les nouvelles lois »:

Les anciennes cartes de loi sont complètement remplacées par les nouvelles. Les lois du jeu de base restent dans la boîte et ne seront pas utilisées lors du jeu.

2e possibilité « Le jeu avec diverses combinaisons »:

Les anciennes cartes de loi peuvent être combinées aux nouvelles, « les anciennes » étant peu à peu remplacées par les nouvelles.

Séparez les anciennes lois des nouvelles, puis triez-les en fonction du chiffre figurant au dos. Pour chaque groupe (de 0 à 4) prenez soit les anciennes lois, soit les nouvelles pour constituer la pioche. Remettez toutes les cartes de loi non choisies dans la boîte.

Les joueurs peuvent utiliser la méthode suivante s'ils souhaitent s'en remettre entièrement au hasard :

Pour chaque groupe (de 0 à 4), l'un après l'autre, on met une nouvelle carte et une ancienne dans le sac en toile.

Ensuite, on pioche une des deux cartes : la carte piochée indique si on utilisera les nouvelles cartes ou les anciennes.

On remet là aussi les cartes restantes dans la boîte.

Le positionnement du tableau de parlement et du plateau de jeu ne change pas.

Vue d'ensemble des nouvelles lois

0



Chaque joueur reçoit 1 pion de vote pour chaque conflit où il a placé au moins 1 de ses chevaliers.



Le joueur possédant le plus d'écuyers derrière son paravent reçoit 1 pièce d'or et 1 pion de vote.

En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo reçoivent ce gain.



Le joueur possédant le plus de pièces d'or reçoit 1 écuyer et 1 pion de vote

En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo reçoivent ce gain.

1



Chaque joueur ne possédant pas de tuile Noble reçoit 1 pièce d'or, 1 écuyer et 1 pion de vote.



Pour chaque conflit dans lequel il a fait intervenir 1 chevalier, chaque joueur a le droit d'envoyer 1 de ses propres écuyers dans un conflit.

L'écuyer soutient le chevalier du joueur et augmente la puissance de ce dernier de 1. Les joueurs qui peuvent envoyer plusieurs écuyers de la sorte les répartissent tous comme ils le souhaitent parmi les conflits où ils interviennent. Les joueurs annoncent leur décision dans l'ordre de jeu, en commençant toujours par le premier joueur. Après la comptabilisation des points, les écuyers retournent dans la réserve commune, même si la France gagne.



Pour chacun de ses chevaliers de puissance 1 placés, chaque joueur reçoit 1 écuyer.



Chaque joueur peut acheter 1 ou plusieurs tuiles d'extension, au prix de 4 pièces d'or par tuile.

Les pièces d'or sont alors remises dans la réserve commune.

2



Chaque joueur reçoit 3 points de pouvoir pour chaque chevalier qu'il a placé dans son château.



Le joueur qui possède le plus de pions de vote après la troisième comptabilisation a le droit de faire monter en grade un de ses chevaliers.

En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo reçoivent ce gain.

Tous les pions de vote inutilisés ne sont rendus à la réserve commune qu'après l'application des 3 lois en vigueur. Tout pion de vote obtenu durant ce round grâce à une loi en vigueur n'est pas pris en compte, et doit être conservé pour le prochain round.



Les joueurs qui ont placé leurs deux chevaliers de puissance 2 gagnent 3 points de pouvoir.



Chaque joueur doit payer 1 pièce d'or pour chaque province où il a placé 1 de ses chevaliers.

Le joueur qui ne veut ou ne peut pas payer, doit reprendre le chevalier dans sa cour. Les joueurs annoncent leur décision dans l'ordre de jeu, en commençant toujours par le premier joueur.

3



Chaque joueur reçoit 5 points de pouvoir pour chaque tranche de 2 provinces où il a placé des chevaliers.



Les joueurs doivent rendre 1 écuyer à la réserve commune pour chaque tuile d'extension de leur château.

Les joueurs doivent retourner chaque extension pour laquelle ils ne veulent ou ne peuvent pas payer. Les joueurs annoncent leur décision dans l'ordre de jeu, en commençant toujours par le premier joueur. Après la comptabilisation de tous les châteaux, les joueurs retournent leurs tuiles face visible.



Les joueurs ont le droit d'échanger deux pièces d'or contre un écuyer ou deux écuyers contre une pièce d'or (2:1) autant de fois qu'ils le veulent.



Chaque joueur reçoit 3 points de pouvoir pour chaque tranche de 2 écuyers placés en soutien de ses chevaliers, dans une ou plusieurs provinces.

4



Chaque joueur gagne 3 points de pouvoir pour chaque province ne comportant pas de tuile Noble et où il a déployé 1 de ses chevaliers.



Les joueurs peuvent échanger une pièce d'or, un écuyer et un pion de vote contre 3 points de pouvoir, autant de fois qu'ils le désirent.

Les joueurs ne peuvent utiliser que les pions de vote conservés après les votes. Les joueurs décident dans l'ordre de jeu, en commençant par le premier joueur. Les pions de vote obtenus par les lois en vigueur pendant ce round ne peuvent pas être utilisés.



Le joueur ayant le plus de chevaliers dans des conflits reçoit 5 points de pouvoir.

En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo reçoivent ce gain.

Lancaster

MATTHIAS CRAMER • WOLFGANG PANNING

HENRY V - LE POUVOIR DU ROI



À la cour du roi

*De nouveaux offices sont disponibles !
Les Lords rivalisent pour obtenir le statut
le plus intéressant, convoitant le pouvoir
et les privilèges qu'il leur octroiera.*

« Henry V - Le Pouvoir du Roi » nécessite le jeu de base « Lancaster ». Vous pouvez cependant utiliser « À la cour du roi » et « La contrariété du roi » séparément ou ensemble. Par ailleurs, vous découvrirez 8 nouvelles lois dans cette extension.

Ce livret de règles explique toutes les modifications apportées aux règles. Le fonctionnement de base du jeu, lui, reste inchangé.

Nouveau matériel et modifications de la mise en place

Avant la première partie, vous devez coller les autocollants « archers » et « chevaliers Tudor » sur les 6 pions marron ronds en bois, à raison de 3 pour chaque catégorie. Il vous faut également coller un autocollant évêque sur 9 pions ronds noirs, et un autocollant Lord à la couleur de chaque joueur sur les 5 pions ronds restants.

- **Plateau du roi** : disposez ce plateau sous le tableau de Parlement.
- **8 privilèges** : 2 boucliers, 3 archers et 3 chevaliers Tudor. Posez les privilèges sur leurs cases de réserve du plateau du roi.
- **24 sceaux du roi** : posez-les sur la case de réserve prévue à cet effet.
- **3 cartes office** : posez-les près du plateau du roi.
- **9 évêques** : on pose un certain nombre d'évêques sur le plateau du roi en fonction du nombre de joueurs.

2/3 joueurs.....	5 évêques
4 joueurs.....	7 évêques
5 joueurs.....	9 évêques

- **5 pions Lord** : donnez à chaque joueur 1 pion Lord à sa couleur, qu'il placera sur le blason de son tableau de château.



Contrairement au jeu de base, chaque joueur reçoit également 2 pions de vote.



24 sceaux du roi

Les cartes office :



Grand Chancelier



Grand Connétable



Grand Chambellan

Modification du déroulement du jeu

« À la cour du roi » affecte les phases de jeu 1 et 3. Pendant la phase 1, les joueurs postulent aux nouveaux offices. Pendant la phase 3, les offices et privilèges sont octroyés, et les joueurs pourront les utiliser pendant le round suivant.

■ Phase 1: Placement des chevaliers ou du Lord

Le joueur actif place l'un de ses chevaliers ou son Lord. C'est ensuite au joueur suivant de le faire, jusqu'à ce que tous aient posé tous leurs chevaliers et leur Lord.

Le Lord doit être placé à la cour du roi. Deux options sont possibles : il peut postuler à un office ou entrer au trésor.

Le Lord postule à un office

3 offices se trouvent à la disposition des joueurs. Chaque candidat doit payer un tribut spécifique.

Office	Tribut
Grand Chancelier	1 pion de vote
Grand Connétable	1 écuyer
Grand Chambellan	1 pièce d'or

Le joueur place son pion Lord sur la case Lord de son choix et paie le tribut correspondant au trésor. Il peut soutenir son Lord avec autant de chevaliers et d'évêques qu'il le souhaite.

Le joueur empile les pions sur la case Lord, le pion Lord se trouvant au-dessus. Le Lord a une puissance de 1, comme chacun des évêques, tandis que les chevaliers contribuent à hauteur de leur puissance habituelle. Une fois qu'il a postulé, un joueur ne peut plus ajouter de soutiens par la suite.

Un Lord postulant à un office peut se retrouver évincé de cette case Lord par un candidat dont la puissance est supérieure (avec une pile plus haute).

Le joueur évincé renvoie son pion Lord et tous ses soutiens à sa cour, et pourra les replacer plus tard, dans l'ordre de jeu. Le tribut dont il s'est acquitté est perdu.

Le joueur qui en évince un autre de la sorte empile ses pions sur la case Lord adéquate et paie le tribut demandé au trésor.

Le Lord entre au trésor

Quand un Lord entre au trésor, il peut immédiatement s'emparer de tous les pions de vote, écuyers et pièces d'or qui s'y trouvent actuellement.

Les Lords entrés au trésor ne peuvent en être évincés, et n'ont par conséquent besoin d'aucun soutien.



Le joueur jaune est candidat à l'office de Grand Chancelier. Il pose son pion Lord sur le plateau du roi et paie le tribut correspondant, 1 pion de vote, au trésor.

Note : les joueurs peuvent obtenir des évêques à la ■ phase 3.



Le joueur bleu postule également à l'office de Grand Chancelier. Il renforce son Lord à l'aide d'un chevalier de puissance 2 et empile les deux pions sur le plateau du roi. Il paie également le tribut correspondant, 1 pion de vote, au trésor.

Le joueur jaune doit ramener son Lord à sa cour. Il ne récupère pas son pion de vote, qui demeure au trésor.



Le joueur rouge entre au trésor et s'empare immédiatement des deux pions de vote qui s'y trouvent.

Phase 3: Gains

Les offices sont attribués avant l'évaluation des provinces, châteaux et conflits.

Les joueurs dont les Lords occupent les cases Lord reçoivent les cartes office correspondantes, le privilège (en 1 exemplaire), et les sceaux du roi s'il y a lieu. Chaque **privilège ne peut s'appliquer que pendant le round suivant** et nécessite un des chevaliers du joueur qui l'utilise. Les joueurs gardent les éventuels sceaux du roi cachés derrière leur paravent : ils rapporteront des points de pouvoir à la fin du jeu. Si un des offices n'a pas eu de candidat, son précédent détenteur en conserve la carte : il recevra le privilège et les éventuels sceaux qui lui sont associés. Une fois les offices attribués, ces joueurs ramènent leurs pions Lord et les éventuels évêques et chevaliers envoyés en soutien à leur cour. Les chevaliers Tudor en soutien retournent à la réserve commune.



Le joueur bleu s'est vu attribuer l'office de Grand Chancelier. Il reçoit 2 sceaux, 1 bouclier et la carte correspondant à l'office en question. Il ramène son Lord et son chevalier à sa cour, et conserve les sceaux derrière son paravent. Il pose le bouclier et la carte office devant lui. Le joueur rouge ramène son Lord à sa cour.

Note : si un joueur n'utilise pas son privilège pendant le prochain round, il le rend à la réserve à la fin de celui-ci.

Présentation des offices et des privilèges associés

Grand Chancelier : reçoit 2 sceaux, 1 bouclier

Le joueur pose le **bouclier avec un chevalier** dans une province. Le chevalier en question **ne peut pas être évincé**. Une fois l'évaluation terminée, ramenez le bouclier sur le plateau du roi.

Au 5e round, le Grand Chancelier reçoit 2 sceaux, mais pas de bouclier.

Grand Connétable : reçoit 1 sceau, 1 archer

Le joueur place son archer avec son chevalier dans un conflit contre la France. Le chevalier est posé sur la première case chevalier libre en partant du haut, comme d'habitude, et l'archer sur celle qui se trouve juste dessous. Si le chevalier est posé sur la plus basse des cases du conflit, le joueur ne peut pas déployer son archer (il n'y a pas de case libre en dessous). La puissance de l'archer est de 2 et il ne peut pas recevoir de soutien.

Lors de la résolution du conflit, l'archer occupe son rang dans le classement et rapporte au joueur qui l'a posé les points de pouvoir correspondants.

- **Victoire de l'Angleterre** : l'archer revient dans la case de réserve des archers.
- **Victoire de la France...**
 - ... **au premier essai** : la carte de conflit est décalée pour être placée tout en bas, et l'archer et les chevaliers impliqués la suivent. L'archer appartient toujours au même joueur durant le prochain round, même si ce dernier a perdu l'office.



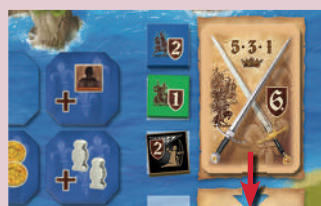
Le joueur bleu place son bouclier à Stafford avec son chevalier de puissance 2, qui ne pourra donc pas être évincé durant ce round.



Exemple 1 : le joueur vert déploie son chevalier de puissance 1 avec son archer dans le conflit.



Exemple 2 : le joueur vert ne déploie que son chevalier de puissance 1. Il ne peut pas utiliser son archer, car il n'y a pas de case libre sous celle où il a posé son chevalier.



Défaite de l'Angleterre. La carte de conflit est décalée tout en bas, suivie des chevaliers et de l'archer.

... au deuxième essai : l'archer revient dans la case de réserve des archers.

Au 5e round, le Grand Connétable reçoit un sceau, mais pas d'archer.

Grand Chambellan : reçoit 1 chevalier Tudor, mais pas de sceau

Le chevalier Tudor a une puissance de 2 et il est posé avec le chevalier d'un joueur dans une province, un conflit, ou pour soutenir le Lord du joueur à la cour du roi. Il accompagne le chevalier en question jusqu'à ce que celui-ci revienne à la cour du joueur, auquel cas il revient dans la case de réserve des chevaliers Tudor. Dans une province, le chevalier Tudor ajoute sa puissance à celle du chevalier lorsqu'il s'agit d'égaliser ou dépasser la puissance requise. Si la France remporte la première bataille d'un conflit, le chevalier Tudor suit le chevalier qui l'accompagne lorsqu'on décale la carte conflit vers le bas. Si la France l'emporte également au deuxième essai, le chevalier Tudor revient dans la case de réserve des chevaliers Tudor.

Au 5e round, le Grand Chambellan reçoit le chevalier Tudor. Lors du comptage de points final, le chevalier Tudor ajoute sa puissance au total de chevalerie de ce joueur.

Le chevalier Tudor soutient...



... le Lord à la cour du roi.

... le chevalier dans une province.

... le chevalier dans un conflit.

Note : depuis Dorsey, le chevalier Tudor accompagne son chevalier dans un conflit contre la France.

Les évêques

Dès qu'un joueur peut « faire monter en grade » un de ses chevaliers, il peut choisir de prendre un évêque à la place. Cette option n'est plus disponible si tous les évêques ont été pris. Un joueur ne peut pas posséder plus de 3 évêques.



Chaque évêque a une puissance de 1. Il ne peut être placé qu'avec le Lord du joueur sur une case Lord de la cour du roi.

Comptabilisation finale des points

Les évêques et les sceaux rapportent des points de pouvoir à la fin du jeu. Chaque joueur multiplie le nombre de pions noirs (Lord + évêques) par le nombre de sceaux dont il dispose.

Exemple : à la fin du jeu, le joueur bleu possède 2 évêques et 8 sceaux. Ils valent donc 24 points :

1 Lord + 2 évêques = 3 pions noirs

3 x 8 sceaux = 24 points de pouvoir

Règles spéciales pour une partie à 2

- Chaque joueur laisse voir les sceaux dont il dispose à son adversaire.
- Chaque joueur reçoit également le Lord de son allié.
- Le Lord d'un joueur et celui de son allié ne peuvent pas s'évincer l'un l'autre lorsqu'ils postulent à un office.
- Le Lord de l'allié d'un joueur ne paie pas de tribut lorsqu'il postule à un office. Les chevaliers de l'allié ne peuvent soutenir que le Lord de celui-ci, et ceux du joueur ne peuvent seconder que son propre Lord. Si un Lord allié entre au trésor, il en retire tous les pions de vote, tous les écuyers et toutes les pièces d'or, et les renvoie dans la réserve commune sans se les approprier.
- Un allié peut détenir un office et recevoir le privilège correspondant, mais pas de sceau. Les joueurs doivent bien séparer leur office de celui de leur allié : posez toujours la carte office près du tableau de château de son détenteur. Les privilèges ne peuvent être utilisés qu'avec les chevaliers ou le Lord de leur détenteur.
- Chaque fois qu'un allié a la possibilité de faire monter en grade un de ses chevaliers, il peut choisir à la place de le retirer du jeu pour le remplacer par un évêque issu de la réserve.



La contrariété du roi

Les joueurs subissent le courroux de leur souverain après chaque conflit perdu. La défaveur du roi entraîne le déshonneur, qu'on ne peut laver qu'au moyen du donjon.

Nouveau matériel et modifications de la mise en place

- **Plateau du roi** : disposez ce plateau sous le tableau de Parlement.
- **38 pions déshonneur** : on pose un certain nombre de pions déshonneur sur la piste de déshonneur du plateau du roi en fonction du nombre de joueurs.
 2 joueurs.....2 pions déshonneur par case
 3 joueurs.....3 pions déshonneur par case
 4 & 5 joueurs.....4 pions déshonneur par case
 Tous les pions déshonneur restants sont placés dans la réserve de déshonneur du plateau du roi.
- **1 donjon** : placez le donjon sur le plateau afin que tous les joueurs y aient facilement accès.

Remplissez le donjon comme suit, en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 1 chevalier de puissance 4 d'une couleur non attribuée à un joueur
- 3 joueurs : 1 chevalier de puissance 3 d'une couleur non attribuée à un joueur
- 4 joueurs : 1 chevalier de puissance 2 d'une couleur non attribuée à un joueur
- 5 joueurs...Aucun chevalier

Modification du déroulement du jeu

« La contrariété du roi » affecte les phases 1 et 3 du jeu. Pendant la phase 1, les joueurs peuvent éliminer des pions déshonneur, et pendant la phase 3, ils en reçoivent. Pour éviter de bouleverser l'ordre de la partie, nous commencerons par expliquer la phase 1.

■ Phase 1: Placement des chevaliers

Désormais, il existe une **zone supplémentaire** où les joueurs peuvent poser des chevaliers : le **donjon**.

Le donjon peut contenir un nombre de chevaliers dont le total de puissance se monte à 7 au maximum.

Le joueur actif peut laisser tomber 1 de ses chevaliers dans le donjon : ensuite, il se débarrasse de **1 pion déshonneur pour chaque point de puissance** du chevalier abandonné. Les pions déshonneur éliminés reviennent immédiatement dans leur réserve.

Si le nombre de pions de déshonneur du joueur est **inférieur à la puissance** du chevalier en question, il se contente de les **éliminer tous**.

Un joueur peut abandonner un chevalier dans le donjon même s'il n'a aucun pion déshonneur.

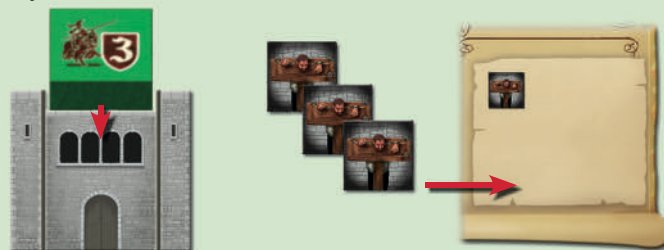


Assemblez les 4 parties du donjon avant de commencer à jouer.

Une fois que la pile de pions chevaliers entassés dans le donjon atteint le haut des murs, on ne peut plus en placer d'autre. Un joueur ne peut pas abandonner de chevalier dans le donjon si son pion dépasse du mur.



Note : vous ne pouvez pas abandonner de chevalier Tudor dans le donjon.



Le joueur vert abandonne un chevalier de puissance 3 dans le donjon et renvoie immédiatement 3 pions déshonneur à la réserve.

Phase 3: Gains

Provinces

Avant d'évaluer les provinces, on vide le donjon et les chevaliers retournent à la cour de leurs propriétaires respectifs. Le chevalier d'une couleur non attribuée demeure dans le donjon.

Conflits

Pour **chaque** conflit perdu, les joueurs **qui n'y ont pas envoyé au moins un chevalier** reçoivent des pions déshonneur. Tous les joueurs concernés reçoivent 1 pion déshonneur issu de la piste de déshonneur du plateau du roi. Retirez les pions de leurs piles, un par un, de la gauche vers la droite. Une fois toutes les piles de pions retirées de la piste, les pions déshonneur que les joueurs reçoivent sont issus de la réserve de déshonneur.

Les joueurs conservent leurs pions déshonneur cachés derrière leurs paravents.

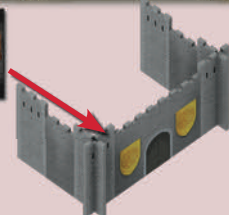
Comptabilisation finale des points

Lors du score final, les pions déshonneur infligent un malus.

Chaque joueur recule son pion de comptage d'une case sur la jauge de points de pouvoir pour chaque pion de déshonneur qu'il possède.

Par ailleurs, le joueur qui a le plus de pions déshonneur recule son pion de comptage d'un nombre de cases égal au plus grand nombre négatif affiché sur la case visible le plus à droite de la piste de déshonneur. Le joueur suivant (celui qui a le plus grand nombre de pions déshonneur après lui) recule son pion de comptage d'un nombre de cases égal au plus petit nombre négatif affiché sur la même case.

En cas d'égalité, on tranche en se servant du plus grand nombre de pions de vote. En cas de nouvelle égalité, on utilise la règle permettant de départager les joueurs ayant le même total de chevalerie.



Le joueur jaune n'est pas impliqué dans le conflit et reçoit 1 pion déshonneur, qu'il conserve derrière son paravent.

Si le nombre de pions déshonneur n'est pas suffisant, tenez le compte sur un morceau de papier : leur nombre n'est pas limité.

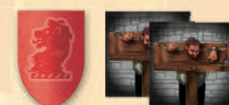
Exemple de décompte final prenant en compte les pions déshonneur



C'est le joueur jaune qui cumule le plus de pions déshonneur (4) en fin de partie. Il recule donc son pion de comptage de 10 cases (6 affiché sur la piste de déshonneur + 4 pions déshonneur).



Avec 3 pions déshonneur, le joueur vert est le suivant. Il recule son pion de comptage de 6 cases (3 affiché sur la piste de déshonneur + 3 pions déshonneur).



Les joueurs rouge et bleu ont chacun 2 pions déshonneur. Ils reculent donc chacun leur pion de comptage de 2 cases.

Règles spéciales pour 2 joueurs

- Chaque joueur laisse voir ses pions déshonneur à son adversaire.
- Les alliés ne reçoivent pas de pions déshonneur.
- Les joueurs peuvent abandonner des chevaliers alliés dans le donjon, mais ceux-ci ne leur permettent pas d'éliminer des pions déshonneur.
- Pendant la comptabilisation finale des points, seul le plus grand nombre négatif affiché sur la case visible la plus à droite de la piste de déshonneur est déduit. Le plus petit nombre de cette case est ignoré.

Les 8 lois du roi

Vous ne pouvez utiliser les « lois du roi » que si vous jouez à la fois avec « À la cour du roi » et « La contrariété du roi ».

Matériel

- **8 nouvelles cartes de loi** : vous ne pouvez utiliser les « lois du roi » que si vous jouez avec toutes les règles de cette extension.

Modification de la mise en place

PARLEMENT

Vous pouvez associer les « Lois du roi » à celles du jeu de base ou à celles de la 1^{re} extension.

Vous avez 2 possibilités :

1^{re} option : jouer avec les lois du roi

Utilisez les lois du jeu de base. Retirez celles des groupes 2 et 3 (nombres affichés au dos) et remplacez-les par les « Lois du roi ».



Le groupe 2 des « Lois du roi »



Le groupe 3 des « Lois du roi »

2^e option : jouer avec diverses combinaisons

Vous pouvez utiliser les lois de l'extension « Les nouvelles lois » comme indiqué page 11. Vous pouvez combiner tous les groupes de lois comme bon vous semble.

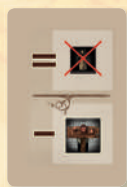
La mise en place du tableau de Parlement et le déroulement du jeu ne changent pas.

Présentation des lois du roi

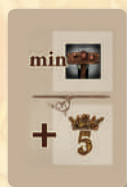
2



Le joueur qui possède le plus d'écuyers doit se débarrasser de 2 d'entre eux. Le joueur qui possède le plus de pièces d'or doit se débarrasser de 3 d'entre elles. En cas d'égalité pour le nombre d'écuyers, tous les joueurs ex aequo sont affectés. Il en va de même pour l'or. Seuls les écuyers et l'or placés derrière les paravents des joueurs sont pris en compte.



Chaque joueur qui n'a aucun évêque peut renvoyer un de ses pions déshonneur à la réserve de pions déshonneur.



Le joueur possédant le moins de pions déshonneur gagne 5 points de pouvoir. En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo gagnent 5 points de pouvoir.



Pour chaque sceau dont ils se débarrassent, les joueurs reçoivent 2 écuyers et 1 pièce d'or issus de la réserve commune. En commençant par le premier joueur, tous décident dans l'ordre du tour de combien de sceaux ils désirent se débarrasser.

3

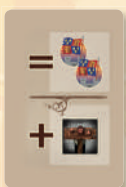


Le joueur possédant le plus de pions de vote après le 3^e vote reçoit 1 sceau. En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo reçoivent 1 sceau.

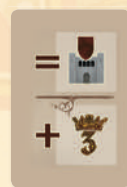
Les joueurs ne remettent leurs pions de vote à la réserve commune qu'une fois que les 3 lois en cours ont été appliquées. Les pions de vote obtenus par les joueurs grâce aux lois nouvellement votées ne comptent pas pour savoir qui en a le plus à cette étape : ils les gardent pour les utiliser lors du round suivant.



Le joueur qui possède le plus d'écuyers reçoit 3 points de pouvoir. Le joueur qui possède le plus de pièces d'or reçoit 3 points de pouvoir. En cas d'égalité pour le nombre d'écuyers, tous les joueurs ex aequo gagnent 3 points de pouvoir. Il en va de même pour l'or. Seuls les écuyers et l'or placés derrière les paravents des joueurs sont pris en compte.



Chaque joueur reçoit 1 pion de déshonneur pour chaque tranche de 2 provinces dans lesquelles il n'a pas actuellement de chevalier.



Chaque joueur gagne 3 points de pouvoir pour chacun de ses chevaliers actuellement dans le donjon.

Lancaster

MATTHIAS CRAMER · WOLFGANG PANNING

QUEENIE 1 : TUILES DE GAIN

Cette extension nécessite le jeu de base « Lancaster ». En dehors des modifications mentionnées ci-dessous, les règles ne changent pas.

Nouveau matériel et mise en place

• **tuiles de gain** : 9 tuiles pour le jeu de base et 3 tuiles à utiliser avec l'extension « Henry V – Le pouvoir du roi ». Les lettres de A à I sont imprimées au verso des tuiles, correspondant aux provinces du plateau de jeu. Placez les 9 tuiles destinées au jeu de base dans le sac et mélangez-les bien.

Quand vous jouez avec cette extension, échangez les tuiles A, D et F octroyant des points de pouvoir contre les tuiles de sceau A, D et F.



Tuile de point de pouvoir



Tuile de sceau

Le reste de la mise en place se déroule comme d'habitude.

Déroulement du jeu

Piochez 1 tuile de récompense dans le sac au début de chaque round. La lettre imprimée au dos correspond à une province du plateau de jeu. Placez la tuile face visible sur la province en question, près du gain imprimé.

Phase 3 : Gains

Provinces

Au lieu du gain de base imprimé à côté de la province, le joueur concerné peut prendre la **tuile de gain**. S'il paie 3 pièces d'or, le joueur peut prendre la **tuile Noble** et la **tuile de gain**. Un joueur ne peut cependant jamais recevoir à la fois le gain imprimé sur le plateau et la tuile de gain. S'il choisit la tuile, il reçoit le gain correspondant et la retire du jeu. S'il choisit le gain imprimé, la tuile demeure dans la province jusqu'à ce qu'un autre joueur s'en empare lors d'un round ultérieur.

Résumé des tuiles de gain

Le joueur reçoit :



3 points de pouvoir



3 écuyers



3 pièces d'or



Le joueur peut prendre une tuile Noble de la province de son choix.



« Nouveau chevalier »
Le joueur prend 1 nouveau chevalier de puissance 1.



« Montée en grade »
Le joueur peut augmenter d'un niveau la valeur de puissance d'un de ses chevaliers.



Le joueur peut agrandir son château à l'aide d'une tuile d'extension de sa réserve personnelle.

Quand vous jouez avec l'extension « Henry V – Le pouvoir du roi »



Le joueur garde la tuile de sceau cachée derrière son paravent.

Particularités du jeu à 2

L'allié d'un joueur peut prendre une tuile de gain si l'un des chevaliers du joueur se trouve dans cette province. Les tuiles de gain « Nouveau chevalier » et « Montée en grade » renforcent la chevalerie d'un allié comme indiqué. Si un allié s'empare d'une tuile de gain d'un autre type, celle-ci ne lui rapporte rien et elle est retirée du jeu sans produire d'effet particulier.

