

 Ein Spiel von Matthias Cramer für 2-5 Personen ab 10 Jahren

Lancaster

Anno 1413 – Der neue König von England – Henry der V. von Lancaster verfolgt ehrgeizige Pläne: Die Einigung Englands und die Eroberung der französischen Krone! Jeder Spieler führt eine eigene aufstrebende Adelsfamilie an. Wer wird zur wahren Stütze des jungen Königs und zum mächtigsten Lord seiner Zeit?



Spielziel

Die Spieler wollen vom einfachen Lord zum mächtigsten Verbündeten des Königs aufsteigen. Das gelingt durch den Ausbau der eigenen Ritterschaft sowie den geschickten Einsatz der einzelnen Ritter in den Counties 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.

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.

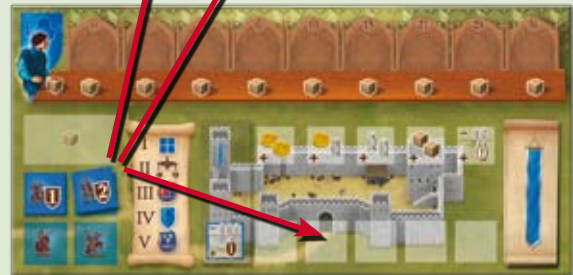
Wenn das Ritterfeld bereits **mit einem fremden Ritter besetzt** ist, kann dieser von dort verdrängt werden, wenn der Spieler einen stärkeren Ritter oder eine beliebige stärkere Kombination aus 1 Ritter und Knappen platziert. Eigene Ritter dürfen **nicht** verdrängt werden.

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.



Adligenplättchen

Ertrag

Mindeststärke

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 Stärkeeinsatz 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: Parlament

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.

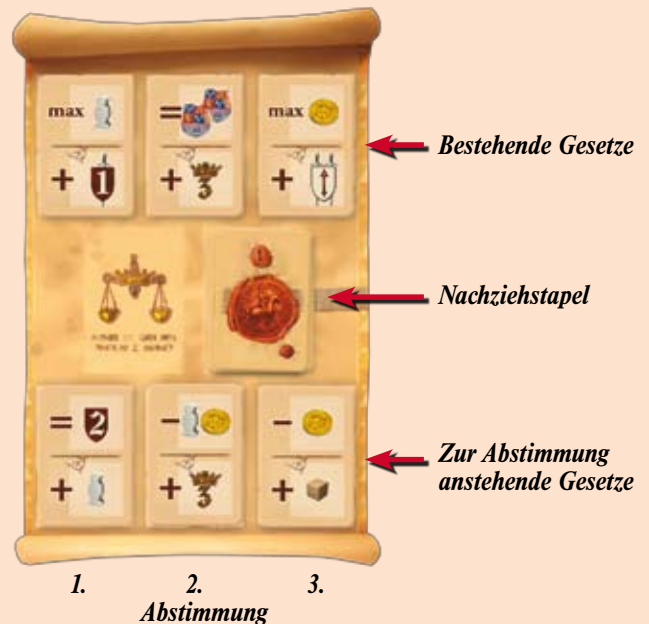
Haben sich alle Spieler entschieden, legen sie gleichzeitig ihre eingesetzten Stimmsteine offen aus und decken ihre Stimmplättchen auf.

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 Parlamentstableau 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.

Phase 3: Erträge

Counties, Castles und Konflikte werden der Reihe nach gewertet.

Counties

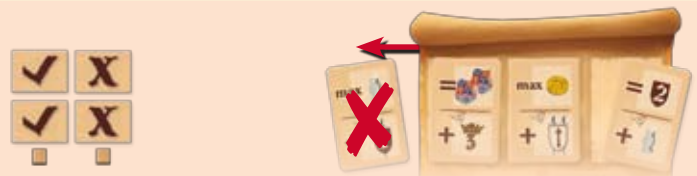
Alle 9 Counties liefern der Reihe nach von A bis I ihre Erträge. Dabei hat der jeweilige Spieler 3 Wahlmöglichkeiten:

- 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

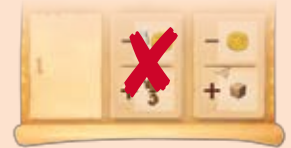
Der Spieler bestimmt zusätzlich den Startspieler, einen anderen Spieler oder sich selbst, egal welchen Ertrag er gewählt hat. Der Startspieler erhält den Startspielerstein und die neue Spielreihenfolge gilt ab sofort. Wenn kein Spieler einen Ritter in Surrey platziert, bleibt der Stein beim bisherigen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



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.

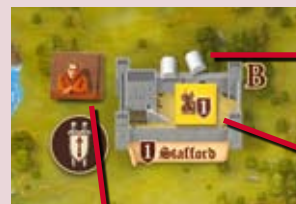


Bedingung für den Ertrag.

Der Ertrag

Nähere Erläuterung der Gesetze: Siehe Seite 8.

Anmerkung: Nähere Erläuterung zu den Erträgen siehe Beiblatt.



Knappen: Zurück in den allgemeinen Vorrat.

Ritter: Zurück an den Hof



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 Machtpunkte 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
Rang 2: Blau Gesamtstärke 2 } in den Konflikt eingetreten ist.*

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.

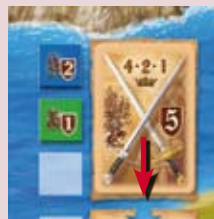
Dieser Konflikt geht in die 2. Runde. Die Konfliktkarte wird zusammen mit den dort gebundenen Rittern – ohne deren Reihenfolge zu verändern – in die untere Auslage verschoben.

- **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.

<i>Adlige</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>Machtpunkte</i>	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.

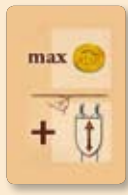
Spielende für 2 Spieler

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.