

Materiale di gioco e preparazione

Generale Materiale di gioco:

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

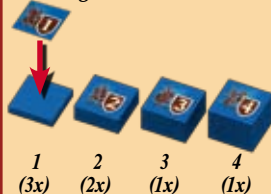
Materiale per i giocatori (in 5 colori):

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

Materiale speciale per 2 giocatori:

- 4 pannelli degli alleati

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



Lo stesso procedimento andrà ripetuto con gli altri quattro colori.



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



Ogni giocatore riceve...

...nel proprio colore:

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

...dal deposito comune:

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

PARLAMENTO

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

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



CONTEA

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



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

CASTELLO

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

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



Entrambi i cavalieri del giocatore arrivano alla corte.

Vista panoramica

- Distribuzione dei cavalieri
- Parlamento
- Valutazione delle contee
- Valutazione dei castelli
- Valutazione dei conflitti

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

Le 5 piastrine rimanenti costituiscono il suo deposito.

CONFLITTO

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

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

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



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

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

Quadro generale dei profitti

Nuovo cavaliere di forza 1

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



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

Apprezzamento di un cavaliere

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



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

Monete d'oro e scudieri

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



Segnalini di voto

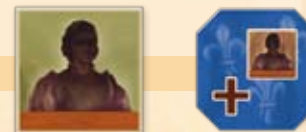
Il giocatore riceve dal deposito comune la quantità di segnalini di voto che appare nell'immagine e li colloca visibili sul proprio castello.



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

Piastrina nobiliare

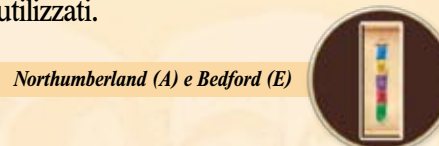
Il giocatore prende una piastrina nobiliare e la posiziona sulla prima sedia libera della propria Tavola rotonda. Ogni giocatore non può utilizzare uno stesso nobile più di una volta.



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

Piastrina di espansione

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



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

Punti di dominio

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



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

Viaggio verso la Francia

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



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