

 Un gioco di Matthias Cramer per 2-5 persone dai 10 anni

Lancaster

Anno 1413 – Il nuovo re d'Inghilterra, Enrico V di Lancaster persegue gli ambiziosi progetti di unificare l'Inghilterra e di conquistare la corona francese!

Ogni giocatore guida la propria nobile e ambiziosa famiglia.

Chi sarà il vero sostegno del re e il più potente signore del suo tempo?



Svolgimento del gioco

I giocatori vogliono passare da semplici Lord a potenti alleati del re. Per fare ciò devono rinforzare la propria cavalleria e fare un uso intelligente di ogni singolo cavaliere nelle contee inglesi, nel proprio castello e nei conflitti con la Francia. In Parlamento ognuno cerca, con

l'aiuto dei nobili, di far approvare le leggi, che portano a sé i maggiori vantaggi. Vincerà chi, alla fine del gioco, avrà ottenuto il maggior numero di punti dominio.

Svolgimento del gioco

Per prima cosa, viene estratto il giocatore iniziale, che ottiene la pietra di inizio. Il gioco si svolge in senso orario.

Vengono effettuati cinque giri. Ogni giro è costituito da 3 fasi:

■ 1: Posizionamento dei cavalieri

■ 2: Parlamento

■ 3: Redditi



Nota: in caso di 2 giocatori entrano in gioco alcune particolarità, che verranno spiegate a pagina 7 del regolamento.

■ Fase 1: Posizionamento dei cavalieri

Il giocatore di turno posiziona **uno dei cavalieri** della propria corte su un campo cavalieri. Quindi segue il giocatore successivo, finché tutti i cavalieri non sono posizionati. Chi non ne ha più alla propria corte, il giro successivo salta il turno. Se resta un solo giocatore in possesso di cavalieri, li posizionerà uno dopo l'altro.

I possibili luoghi tra i quali scegliere sono:

- Contea
- Castello
- Conflitto

Contea

Nelle contee, i cavalieri possono essere posizionati su campi cavaliere **vuoti** od occupati. In entrambi i casi, devono, da soli, mostrare la forza minima **richiesta o superarla**.

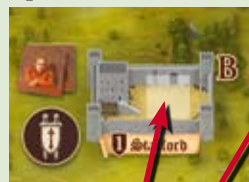
Inoltre, il giocatore può rafforzare il cavaliere affiancandogli tutti gli scudieri che desidera.

Ogni scudiero aggiunge un ulteriore punto forza. Questi però non contano per il raggiungimento della forza minima.

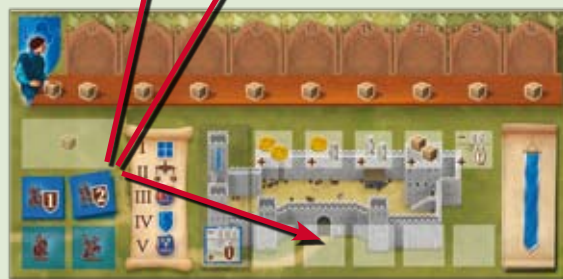
Se il campo cavalieri è già occupato **da un cavaliere straniero**, questo può essere sostituito, se il giocatore colloca un cavaliere più forte o una qualsiasi combinazione più forte, costituita da un cavaliere e più scudieri. I propri cavalieri **non** possono venir sostituiti.

Il cavaliere spostato viene ripreso dal giocatore nella sua corte e riposto nell'ordine di gioco. Se questo cavaliere era accompagnato da scudieri questi tornano subito nella riserva comune.

Campo cavalieri nella contea



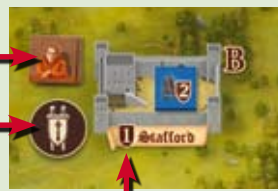
Campi cavalieri nel conflitto



Campi cavalieri nel castello

Nota: i cavalieri rappresentano per i giocatori diversi redditi, subito o nella fase 3.

Piastrina nobiliare
Reddito



Forza minima

Esempio: campo cavalieri vuoto

Il nobile blu posiziona un cavaliere di forza 2 su Stafford.

Nota: cavaliere e stalliere devono essere piazzati allo stesso tempo. Più avanti non è possibile effettuare alcun rafforzamento.

Esempio: campo cavalieri occupato

Il giallo sostituisce il cavaliere blu (2) con un cavaliere di forza 1 con l'aiuto dei 2 scudieri (3:2) Il blu riprende il cavaliere alla propria corte.



Castello

Il giocatore posiziona il cavaliere su un campo cavalieri libero, all'interno del proprio castello. Su ogni campo può essere posizionato un solo cavaliere.

Conflitto

Ogni giocatore può partecipare a tutti i conflitti che desidera. Il giocatore sceglie un conflitto e posiziona il cavaliere sul campo cavalieri libero più in alto. Ogni giocatore ha la possibilità, per ogni conflitto, di occupare solo uno dei 3 campi.

Nei conflitti in cui si è già presenti, è possibile aumentare la forza usata. Il nuovo cavaliere verrà collocato sopra il segnalino cavaliere già presente.

Redditi immediati:

I primi sei cavalieri portano ai rispettivi giocatori il "Favore del re". Quindi possono cercare una delle piastrine di benevolenza scoperte e ottengono immediatamente i redditi raffigurati. La piastrina viene girata e in questa sfida non può più essere girata.

I redditi sono spiegati in dettaglio sul foglio di riepilogo.

■ Fase 2: Parlamento

Dopo che è stato piazzato l'ultimo cavaliere, si riunisce il Parlamento inglese. Le 3 nuove leggi vengono sottoposte a votazione. Si inizia con la legge sul campo 1 in basso a sinistra.

Procedura di voto

Tutti i giocatori votano contemporaneamente e in segreto a favore o contro la legge e posizionano il gettone per votare corrispondente coperta davanti a sé.

Ora ogni giocatore può rinforzare la propria decisione con tutti i segnalini di voto segreti che vuole.

Dopo che tutti i giocatori hanno deciso, mostrano contemporaneamente i segnalini di voto utilizzati e coprono i gettoni per votare.

Risultato della votazione

Quindi vengono sommati i voti a favore e quelli contro la legge. Ogni **piastrina** e ogni **segnalino** valgono 1 voto.

La maggioranza vince. La legge viene applicata anche in caso di parità.

I segnalini di voto utilizzati sono di nuovo riposti nella riserva.



A ogni carta conflitto sono assegnati 3 campi cavaliere.

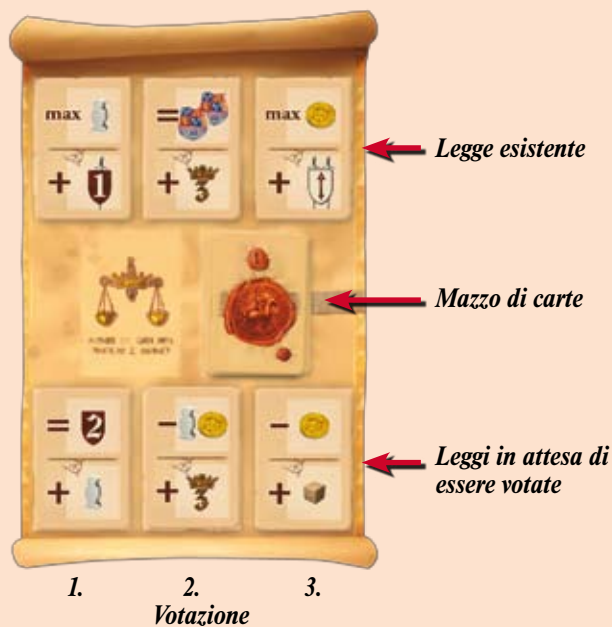


Esempio:
il giocatore verde piazza un cavaliere di forza 1, sulla casella libera direttamente sotto il cavaliere blu. Quindi sceglie una piastrina di benevolenza e ottiene subito il reddito. In questo caso la piastrina nobiliare.



Se il giocatore verde più tardi desidera posizionare un altro cavaliere, in questo modo posiziona il nuovo cavaliere al posto di quello precedente, di forza 1. Sul primo terreno non possono venir posizionati cavalieri né blu né verdi.

Nota: solo durante un conflitto è possibile posizionare più cavalieri sullo stesso campo cavalieri. Gli scudieri non possono essere piazzati.



Gettone per votare:
Sì, sono a favore della nuova legge.



Gettone per votare: No,
non sono a favore della nuova legge.

La nuova legge viene approvata

La vecchia legge in alto a sinistra (riga superiore) viene ritirata dal tabellone del Parlamento. Quindi le altre due leggi vengono spostate di una posizione da destra a sinistra e la nuova legge viene collocata a destra, nella posizione vuota.

La nuova legge viene respinta

La carta corrispondente alla legge respinta viene rimossa dal gioco e le due vecchie leggi restano invariate.

Le votazioni per le nuove leggi 2 e 3 seguono lo stesso principio.

Nel caso in cui a un giocatore restino segnalini di voto, anche questi dovranno essere riposti di nuovo nella riserva comune.

Applicazione delle 3 leggi vigenti

Dopo le operazioni di voto a ogni giro sono sempre 3 le leggi in vigore. Queste vengono valutate in ordine da sinistra a destra e viene stabilito il reddito.

Fase 3: Redditi

Quindi si procede alla valutazione di contee, castelli e conflitti.

Contee

Le nove contee consegnano i propri redditi in ordine da A ad I. Il giocatore ha 3 possibilità:

- Prendere una piastrina di nobiltà disponibile.
- Ricevere uno degli altri redditi lì indicati.
- Pagare 3 monete d'oro (nella riserva comune) e ottenere entrambi, prima la piastra nobiliare, poi il secondo reddito.

Quindi riprende il proprio cavaliere e lo posiziona nella sua corte. Se questo cavaliere era rafforzato da scudieri, questi tornano nella riserva comune.

Particolarità relative al Surrey (I): assegnazione del segnalino di primo giocatore

Il giocatore stabilisce anche chi deve iniziare il gioco, un altro partecipante o lui stesso, non importa quale reddito abbia scelto. Il giocatore iniziale riceve il segnalino del giocatore iniziale e la nuova sequenza di gioco diventa subito effettiva. Se nessun giocatore posiziona un cavaliere nel Surrey, il segnalino resta all'attuale giocatore iniziale.



La votazione termina 3:3. Questo è sufficiente, perché la legge passi. La vecchia legge in alto a sinistra viene rimossa dal gioco. La nuova legge viene posizionata all'estrema destra.



La votazione termina 2:3. La legge viene respinta e viene tolta dal gioco.



Condizioni per ottenere il reddito

Reddito

Le leggi vengono spiegate più dettagliatamente a pagina 8.

Nota: ulteriori chiarimenti sui redditi sono forniti sul foglio supplementare.



Scudieri: tornano al deposito comune

Cavalieri: tornano alla corte



Esempio: il giocatore giallo procede alla valutazione di Stafford e paga 3 monete d'oro per ottenere entrambi i guadagni.

1. La piastrina di nobiltà viene posta sulla prima sedia libera della sua tavola rotonda.
2. Il giocatore valuta uno dei propri cavalieri, che non si trova nella riserva, a un determinato livello di forza.



Esempio: il giocatore rosso effettua una valutazione del Surrey e stabilisce chi debba essere il nuovo giocatore iniziale. Come reddito sceglie 2 scudieri e 2 monete d'oro.

Castelli

Il giocatore iniziale effettua la valutazione di tutto il proprio castello. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

Ogni giocatore riceve il reddito indicato per:

- Cavalieri posizionati
- Espansioni esistenti
- Tavola rotonda

Egli stabilisce l'ordine in cui i singoli cavalieri e le estensioni devono essere valutati.

Dopo ogni valutazione, il giocatore ripone il cavaliere nella propria corte. Le piastrine di espansione scoperte restano posizionate come sono.

Quindi il giocatore effettua la valutazione della propria Tavola rotonda. Per ogni nobile, compreso lo stesso castellano, il giocatore riceve un segnalino di voto.

I segnalini di voto vengono posizionati a faccia in su sul tabellone del castello. Nella quinta sfida non vengono più distribuiti segnalini di voto.

Conflitti

Infine i conflitti che hanno luogo in Francia vengono valutati individualmente e vengono assegnati i punti dominio.

Ogni valutazione viene effettuata in due fasi:

1. Vincitore del conflitto: Inghilterra o Francia

Viene sommata la forza di tutti i cavalieri. Se la somma è uguale o superiore alla forza della Francia, vince l'Inghilterra. Se la somma è inferiore, vince la Francia.

2. Intervento dei singoli giocatori: per ogni 2. giocatore viene sommata la forza dei cavalieri coinvolti nel conflitto 2. e viene stabilita una classifica tra i giocatori. 2. Se più giocatori ottengono lo stesso valore, otterrà 2. un rango maggiore quello che è entrato nel conflitto successivamente, 2. cioè quello il cui cavaliere si trova 2. in una delle tre caselle inferiori.

Attribuzione dei punti dominio:

- L'Inghilterra vince il conflitto: i tre valori dei punti dominio vengono assegnati ai giocatori. Il valore più alto va al primo rango, quello successivo al secondo rango e quello più basso al terzo rango.

Piastrina di espansione

Reddito

Reddito

Cavaliere

Esempio:

Il giocatore blu effettua la valutazione di un cavaliere e di una piastrina di espansione nel castello:

Per il suo cavaliere riceve 2 scudieri.

La piastrina di espansione gli offre un nuovo cavaliere di forza 1, per il quale deve cedere 3 scudieri.



Esempio: il giocatore blu effettua la valutazione della Tavola rotonda, che gli vale 5 segnalini di voto.

Nota: le piastrine nobiliari nella valutazione finale aggiungono ulteriori punti dominio.

Nota: se nella fila inferiore sono presenti dei conflitti, questi devono essere valutati prima dei conflitti della fila superiore.

Carta conflitto



Retro



Fronte

Punti dominio per rango 1, 2 e 3

Forza della Francia



Blu: cavaliere di forza 2

Verde: cavaliere di forza 1

Rosso: cavaliere di forza 2

Esempio 1:

Questo conflitto termina (5:5) in favore dell'Inghilterra.

La gerarchia dei giocatori è la seguente:

Rango 1: giocatore rosso con forza totale 2
Rango 2: giocatore blu con forza totale 2
Rango 3: giocatore verde con forza totale 1

Il giocatore rosso è al rango 1, perché è entrato nel conflitto successivamente.

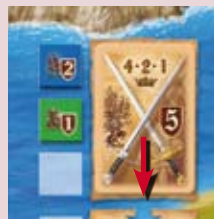
Il giocatore rosso ottiene 4 punti dominio, il blu 2 e il verde 1.

Nota: se nessun giocatore si trova al rango 2 o 3, i rispettivi punti dominio decadono.

- **La Francia vince il conflitto:** anche in caso di vittoria della Francia vengono distribuiti i punti dominio. Il valore più alto non viene assegnato. Il valore medio va al rango 1 e il valore più basso al rango 2. Tutti i cavalieri coinvolti rimangono al loro posto. Questo conflitto passa alla seconda sfida. La carta conflitto viene mossa con i cavalieri a essa legati (senza cambiarne l'ordine) alla fila successiva.

- **L'Inghilterra vince il conflitto nel secondo turno:** ci si comporterà esattamente come in caso di vittoria dell'Inghilterra al primo colpo.

- **Anche la Francia vince il conflitto nel secondo turno:** Dopo aver ripartito i punti dominio, i cavalieri coinvolti diventano prigionieri. I giocatori possono acquistare la libertà di un loro cavaliere in cambio di una moneta d'oro per livello di forza. Il riscatto avverrà nello stesso ordine del gioco. I cavalieri liberati tornano alla corte del giocatore corrispondente. Gli altri andranno a rinforzare le riserve sul tabellone. La carta conflitto viene rimossa dal gioco.



*Blu: cavaliere di forza 2
Verde: cavaliere di forza 1*

Esempio 2:

Questo conflitto termina 3 a 5, in favore della Francia. I 4 punti dominio non vengono assegnati.

Rango 1: Forza totale giocatore blu 2 = 2 punti dominio

Rango 2: Forza totale giocatore verde 1 = 1 punto forza

Nessun cavaliere viene rimosso dal conflitto. Questo passa alla sfida successiva.

Nota: anche i conflitti nei quali non è stato collocato alcun cavaliere sono considerati persi per l'Inghilterra e vengono spostati in basso.

Preparazione della fase successiva:

Dopo la valutazione dell'ultimo conflitto viene preparata la nuova fase di gioco.

Conflitto:

Vengono scoperte 2 nuove carte conflitto e vengono collocate sulla fila superiore. Tutte le piastrine del "Favore del re" che erano coperte vengono poste a faccia in su.

Parlamento:

Vengono prese dal mazzo le prime tre carte delle leggi e vengono poste da sinistra a destra sopra le tre caselle di proposta di legge.

Fine del gioco e valutazione finale

Dopo la quinta sfida viene stabilita la classifica finale.

Qui vengono distribuiti i seguenti punti dominio:

- **8 punti** per il giocatore con la forza totale della propria cavalleria maggiore. Il giocatore al secondo posto riceve 4 punti. In caso di parità vince chi dei due ha un maggior numero di scudieri.
- **8 punti** per il giocatore il cui castello presenta il maggior numero di piastrine di espansione. Il giocatore al secondo posto ottiene 4 punti. In caso di parità è decisivo il numero di monete d'oro.
- **Punti dominio** per tutti i giocatori con più di una piastrina nobiliare alla propria Tavola rotonda.

Il gioco termina. Il giocatore con il maggior numero di punti dominio vince.

In caso di parità vincono più giocatori.

Nota: i cavalieri nella riserva non contano come parte della cavalleria.

Nota: se, dopo il conteggio degli scudieri, si ha ancora parità al primo posto, i 12 punti dominio (8+4) vengono divisi tra i giocatori in parità.

Se c'è un giocatore al primo posto e più giocatori al secondo i 4 punti vengono divisi per il numero di giocatori partecipanti e assegnati. I punti che non possono essere suddivisi andranno persi.

<i>Nobili</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>Punti dominio</i>	0	1	3	6	10	15	21	28	36

In caso di 2 giocatori

Valgono le modalità che sono valide per 4 giocatori, con le seguenti integrazioni:

A ognuno dei giocatori viene assegnato un alleato. Questi hanno un loro castello di dimensioni ridotte, che non viene ingrandito. Durante il gioco, ogni partecipante decide per il proprio alleato e posiziona i suoi cavalieri.

Per queste azioni non riceve né punti dominio, né segnalini di voto, né monete e né scudieri. I particolari relativi ad altri redditi vengono spiegati di seguito. Le monete d'oro e gli scudieri del giocatore non possono essere utilizzati per i cavalieri dell'alleato.

Preparazione del gioco

I paravento non vengono utilizzati. Scudieri e monete d'oro vengono mostrati a faccia in su. A ogni contea vengono assegnate due piastrine nobiliari.

Le monete d'oro e gli scudieri del giocatore non possono essere utilizzati per i cavalieri dell'alleato:

- 2 tabelloni alleati (davanti "Castello" / dietro "Corte")
- 7 cavalieri dell'alleato. Un cavaliere di forza 2 nella corte. Gli altri sei nel rifornimento.

Esempio: il giocatore giallo è l'alleato del giocatore blu.

Castello dell'alleato:

- Nuovo cavaliere di forza 1
- Rafforzamento di un cavaliere

Corte dell'alleato:



Svolgimento del gioco

■ Fase 1: Posizionamento dei cavalieri

Il giocatore di turno posiziona **uno** dei suoi cavalieri o uno dei cavalieri dell'alleato.

I cavalieri dell'alleato possono essere posizionati in ogni contea o conflitto e nel suo castello.

Contea: i cavalieri dell'alleato non possono venir rinforzati tramite scudieri. I propri cavalieri e i cavalieri dell'alleato non possono essere ruotati.

Castello: i propri cavalieri **non** possono venir posti nel castello e viceversa.

Conflitto: i giocatori possono schierare i propri cavalieri e i cavalieri dei rispettivi alleati nello stesso conflitto, tuttavia per entrambi hanno bisogno di propri campi cavalieri. Se l'alleato guadagna il "Favore del re", per il reddito vale quanto segue:

- **Oro/scudieri:** il reddito non viene attribuito.
- **Rafforzamento:** un cavaliere dello scudiero ottiene un livello di forza 1.
- **Piastrina nobiliare:** eventuali piastrine nobiliari presenti sul tabellone vengono rimosse dal gioco.

■ Fase 2: Parlamento

L'alleato non ha voti. Per la legge i cavalieri dell'alleato non valgono come propri cavalieri. Le leggi non portano agli alleati alcun reddito.

■ Fase 3: Redditi

Contea: i seguenti guadagni possono essere utilizzati qui dagli alleati:

- Un nuovo cavaliere di forza 1 per l'alleato
- Rafforzamento di uno dei cavalieri dell'alleato
- La piastrina nobiliare viene tolta dal gioco
- Viaggio verso la Francia

Tutti gli altri redditi decadono.

Particolarità Surrey: se l'alleato va nel Surrey, il giocatore che lo guida diventa il giocatore iniziale.

Castello dell'alleato: i nuovi cavalieri e i rafforzamenti non costano alcuno scudiero.

Conflitto: quando viene determinato il **punteggio dei singoli giocatori**, i due alleati vengono considerati come giocatori indipendenti. Per quanto riguarda la forza totale ognuno occuperà un rango distinto. I punti dominio relativi all'alleato **non** vengono assegnati. Se i suoi cavalieri finiscono in prigione, la loro libertà non potrà essere comprata e andranno a costituire la riserva.

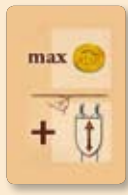
Fine del gioco con due partecipanti

Nel conteggio finale gli alleati non verranno considerati.

Nella valutazione della cavalleria e delle estensioni vengono assegnati solo 8 punti per il primo posto.

Quadro generale delle carte legge

0



Il giocatore con il maggior numero di monete d'oro può rafforzare uno dei propri cavalieri piazzati. In caso di parità chi ha il maggior numero di monete d'oro riceve il reddito.



Il giocatore con il maggior numero di scudieri riceve un nuovo cavaliere di forza 1 dal deposito nella propria riserva. In caso di parità chi ha il maggior numero di scudieri riceve il reddito.



Ogni 2 contee con un cavaliere proprio si ottengono 2 punti dominio.

1



Con una moneta d'oro è possibile comprare un segnalino di voto. Ogni giocatore, iniziando dal primo, decide quante monete d'oro cambiare.



Con uno scudiero e una moneta d'oro si ottengono 3 punti dominio. Ogni giocatore, iniziando dal primo, decide quante monete d'oro e quanti scudieri cambiare.



Per 2 conflitti in cui è stato piazzato almeno un cavaliere, è possibile prendere 1 piastrina di espansione e collocarla nel proprio castello.



Per ogni cavaliere di forza 2 dei propri piazzato si ottiene uno scudiero dal deposito comune.

2



Per 2 conflitti in cui è stato piazzato almeno un cavaliere, è possibile prendere ottenere uno scudiero, un segnalino di voto e una moneta d'oro dal deposito comune.



Chi non ha piazzato cavalieri di forza 2, riceve un rafforzamento.



Chi ha piazzato il proprio cavaliere di forza 3, lo scambia con uno di forza 4, a patto che questo si trovi ancora nella riserva.



Ogni 3 piastrine d'espansione collocate nel proprio castello si ottengono 5 punti dominio.

3



Per ogni conflitto, nel quale almeno un cavaliere è stato piazzato, si ottengono 3 punti dominio.



Per 3 contee con cavaliere si ottengono 8 punti dominio.



Esempio: il giocatore giallo è l'alleato del giocatore blu.



Ogni 3 piastrine nobiliari presenti nel castello si riceve un nuovo cavaliere di forza 1 dalla riserva nella propria corte.

4



In cambio di una moneta d'oro si riceve un punto dominio. Successivamente, iniziando dal primo giocatore, ognuno decide quante monete d'oro desidera cambiare.



In cambio di uno scudiero si ottiene un punto dominio. Quindi, iniziando dal primo giocatore, ognuno decide quanti scudieri cambiare.



Ogni giocatore che ha collocato cavalieri in tutti e quattro i livelli di forza ottiene 6 punti dominio.