



Een spel van Matthias Cramer voor 2-5 spelers vanaf 10 jaar

Lancaster

Het is 1413. De nieuwe koning van Engeland – Henry V van Lancaster – heeft grootste plannen: de vereniging van Engeland en het veroveren van de Franse kroon! Iedere speler geeft leiding aan zijn eigen vooruitstrevende adellijke familie.

Wie geeft de meeste steun aan de jonge koning en wordt daarmee de machtigste Lord in zijn tijd?



Doel van het spel

De spelers willen van eenvoudige Lord doorgroeien naar machtige vertrouweling van de koning. Dit doet men door het uitbreiden van zijn ridderleger en het slim inzetten van verschillende ridders in de county's van Engeland, in zijn kasteel en bij conflicten met Frankrijk.

In het parlement probeert men met de hulp van de adel die wetten door te voeren, die hem het meeste voordeel opleveren. De speler die op deze wijze de meeste machtpunten verdient, wint het spel.

Spelverloop

Kies een startspeler. Deze speler krijgt het startspeler-speelstuk. Het spel wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok.

Het spel duurt vijf ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fases:

■ 1: Ridders plaatsen

■ 2: Parlement

■ 3: Opbrengsten



Opmerking: Bij een spel met twee spelers gelden er extra regels. Zie aanpassingen op blz. 7.

■ Fase 1: Ridders plaatsen

De speler die aan de beurt is plaatst één ridder uit zijn hof op een ridderveld. Daarna komen de andere spelers aan de beurt, totdat iedereen al zijn ridders heeft geplaatst. Spelers die geen ridders meer in hun hof hebben, worden overgeslagen. Heeft slechts nog één speler ridders, dan zet hij deze achtereenvolgens in.

Men heeft de keuze uit drie soorten velden:

- county
- kasteel
- conflict

County

In de county's kan men een ridder op een **vrij** of een **bezet** veld plaatsen. In beide gevallen moet de ridder in zijn eentje de daar aangegeven minimumsterkte evenaren of overschrijden.

Daarnaast mag de speler een aantal schildknapen naar keuze ter versterking naast de ridder opstellen.

Iedere schildknaap levert 1 extra sterktepunt op. Deze tellen niet mee voor het behalen van de minimumsterkte.

Is een ridderveld reeds bezet door een **ridder van een andere speler** dan kan deze worden verjaagd door een sterkere ridder of een sterkere combinatie van een ridder met schildknapen. Eigen ridders mogen **niet** worden verjaagd.

De verjaagde ridder gaat terug naar het hof van de bijbehorende speler en is weer direct beschikbaar als de speler aan de beurt is. Schildknapen die bij een verjaagde ridder stonden gaan naar de algemene voorraad.

ridderveld bij een county



ridderveld bij conflict

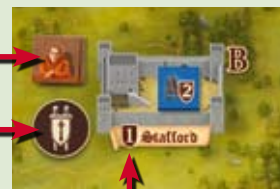


ridderveld bij het kasteel

Opmerking: De ridders leveren verschillende opbrengsten voor de spelers op (direct of in fase 3).

edelman

opbrengst



minimumsterkte

*voorbeeld: vrij ridderveld
Blauw plaatst een ridder met sterkte 2 in Stafford.*

Opmerking: Ridders en schildknapen moeten in dezelfde beurt worden ingezet. Later versterken is niet mogelijk.



*Voorbeeld: bezet ridderveld
Geel verjaagt de blauwe ridder (2) met een ridder met sterkte 1 en 2 schildknapen (3-2). Blauw neemt zijn ridder terug naar zijn hof.*

Kasteel

De speler plaatst zijn ridder op een vrij ridderveld in zijn kasteel. Op elk veld is slechts plaats voor één ridder.

Conflict

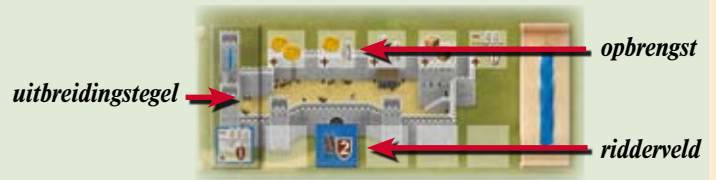
Iedere speler kan aan een onbeperkt aantal conflicten deelnemen. De speler kiest een conflict uit en plaatst zijn ridder op het bovenste vrije ridderveld. Iedere speler mag per conflict **maximaal één van de 3 velden** bezetten.

In conflicten waar men reeds bij betrokken is, kan men zijn sterkte verhogen door een ridder op een daar reeds aanwezige ridder te plaatsen.

Onmiddellijke opbrengst:

De eerste 6 ridders leveren die spelers een “gunst van de koning” op. Men kiest een open gunsttegel en ontvangt direct hetgeen dat daarop is afgebeeld. Daarna wordt de tegel omgedraaid en kan men die gunst in deze ronde niet meer kiezen.

Een overzicht van deze gunsten is te vinden in de bijlage.



Bij elke conflictkaart horen 3 riddervelden.



Voorbeeld:

Groen plaatst een ridder met sterkte 1. Hij moet deze op het eerste vrije veld onder de blauwe ridder plaatsen. Daarna kiest hij een gunsttegel en ontvangt direct de opbrengst: in dit geval een edelman.



Als Groen later nog een ridder wil plaatsen moet hij zijn nieuwe ridder op de reeds aanwezige ridder met sterkte 1 leggen. Op het onderste veld mag geen blauwe of groene ridder komen te staan.

Opmerking: Alleen bij een conflict kunnen meerdere ridders op hetzelfde ridderveld worden geplaatst. Men kan hier geen schildknapen inzetten.

■ Fase 2: Parlement

Nadat de laatste ridder is geplaatst gaan we naar het Engelse parlement. Daar moet voor drie nieuwe wetten worden gestemd (te beginnen met de wet op veld 1 linksonder).

Het verloop van de stemming

De spelers stemmen gelijktijdig en in het geheim voor of tegen de wet door de desbetreffende stemtegel gedekt voor zich neer te leggen.

Vervolgens mag iedere speler in het geheim zijn keuze met een willekeurig aantal stemblokjes versterken.

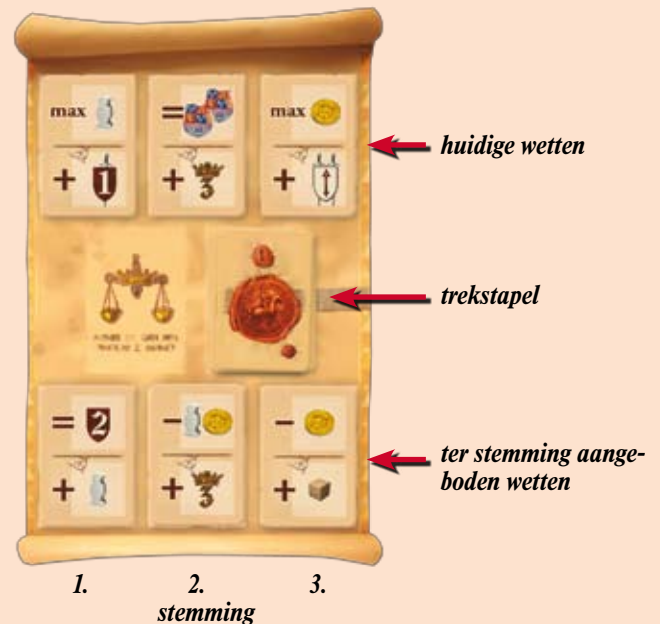
Als alle spelers een keuze hebben gemaakt, leggen ze gelijktijdig hun ingezette stemblokjes voor zich neer en draaien ze hun stemtegel om.

Resultaat van de stemming

Tel alle stemmen voor de wet bij elkaar op. Doe hetzelfde voor de stemmen tegen de wet. Elke tegel en elke stemblokje telt als 1 stem.

De meerderheid bepaalt of de wet wordt aangenomen of verworpen. In geval van een gelijke stand wordt de wet aangenomen.

Ingezette stemblokjes gaan naar de algemene voorraad.



stemtegel: Ja, ik stem voor de nieuwe wet.



stemtegel: Nee, ik stem tegen de nieuwe wet.

De nieuwe wet wordt aangenomen

Verwijder de oude wet linksboven (bovenste rij) op het parlamentsbordje. Schuif de andere twee wetten een veld naar links. Leg de nieuwe wet op het vrijgekomen veld aan de rechterkant.

De nieuwe wet wordt verworpen

De verworpen wetkaart wordt uit het spel genomen. De oude wetten blijven hetzelfde.

Het stemmen voor de 2e en 3e nieuwe wet verloopt op dezelfde wijze.

Heeft een speler daarna nog stemblokjes over, dan legt hij deze in algemene voorraad.

Gebruik maken van de huidige drie wetten

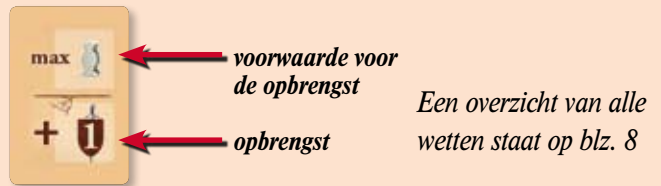
Na de stemmingen zijn er deze ronde drie wetten van kracht. Deze worden van links naar rechts uitgevoerd en leveren opbrengsten op.



Het resultaat van de stemming is 3-3. De wet wordt aangenomen. De oude wet linksboven wordt uit het spel genomen. De nieuwe wet komt aan rechterkant te liggen.



Het resultaat van de stemming is 2-3. De wet is verworpen en wordt uit het spel genomen.



Fase 3: Opbrengsten

County's, kastelen en conflicten worden na elkaar ge-waardeerd.

County's

De 9 county's worden op volgorde van A t/m I gewaar-deerd. Een speler heeft voor de opbrengst de keuze uit drie mogelijkheden:

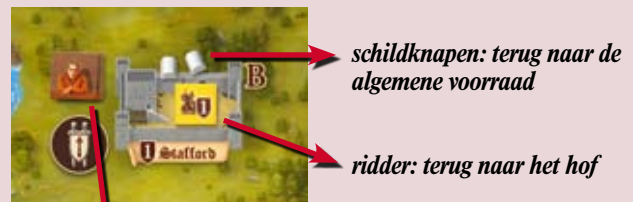
- neem een, in de county aanwezige, edelman
- ontvang een andere, in de county beschikbare, opbrengst
- betaal 3 goud (aan de algemene voorraad) en neem bei-den – eerst de edelman, daarna de andere opbrengst.

Vervolgens neemt de speler zijn ridder terug naar zijn hof. Schildknappen die bij deze ridder stonden gaan naar de algemene voorraad.

Aanvulling voor Surrey (I): nieuwe startspeler

De speler bepaalt, ongeacht welke opbrengst hij heeft gekozen, ook de startspeler: een andere speler of hijzelf. De startspeler ontvangt het startspeler-speelstuk. De nieuwe speelvolgorde is vanaf nu van kracht. Wanneer er geen speler een ridder in Surrey heeft geplaatst, wij-zigt de startspeler niet.

Opmerking: Een verdere toelichting op de opbrengsten staat in de bijlage.



Voorbeeld: Geel waardeert Stafford en betaalt 3 goud om beide opbrengsten te krijgen.

1. De edelman gaat naar de eerstvolgende vrije stoel aan zijn ronde tafel.
2. Hij verhoogt een van zijn ridders (niet in de reserve) met één sterktepunt.



Voorbeeld: Rood waardeert Surrey en kiest de nieuwe startspeler. Als opbrengst kiest hij 2 schildknappen en 2 goud.

Kastelen

De startspeler waardeert zijn gehele kasteel. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok.

Iedere speler ontvangt de aangegeven opbrengsten voor:

- ingezette ridders
- uitbreidingen van zijn kasteel
- ronde tafel

Hij kiest de volgorde waarin de afzonderlijke ridders en uitbreidingen in zijn kasteel gewaardeerd worden.

Na elke waardering neemt de speler zijn ingezette ridders terug naar zijn hof. Uitbreidingen in zijn kasteel blijven liggen.

Daarna waardeert de speler zijn ronde tafel. Voor iedere edelman (inclusief de kasteelheer) krijgt de speler 1 stemblokje. Leg de stemblokjes op het kasteelbordje van de speler. In ronde 5 worden er geen stemblokjes meer uitgedeeld.

Conflicten

Tot slot worden de openliggende conflicten in Frankrijk afzonderlijk gewaardeerd en machtpunten verdeeld.

Elke waardering bestaat uit 2 stappen:

1. Winnaar van het conflict: Engeland of Frankrijk

Tel de sterktepunten van alle ridders bij elkaar op. Is dit totaal gelijk aan of groter dan de sterkte van Frankrijk, dan wint Engeland. Is dit totaal kleiner, dan wint Frankrijk.

2. Bijdrage van de afzonderlijke spelers

Stel aan de hand van de sterkte van de spelers een rangvolgorde vast. Hebben meerdere spelers eenzelfde sterkte, dan is degene die later deelnam aan het conflict (zijn ridder ligt onderin de rij) succesvoller.

Verdelen van machtpunten:

- **Engeland wint het conflict:** De drie machtpunten gaan naar de spelers: de hoogste waarde naar de 1^e rang, de volgende naar de 2^e rang en de laagste waarde naar de 3^e rang. De conflictkaart wordt verwijderd en de spelers nemen hun ridder terug naar hun hof.



Voorbeeld:

Blaauw waardeert een ridder en een uitbreidingstegel in zijn kasteel. Hij krijgt voor zijn ridder 2 schildknapen.

De uitbreidingstegel levert hem een nieuwe ridder met sterkte 1 op wanneer hij 3 schildknapen inlevert.



Voorbeeld: Blaauw waardeert zijn ronde tafel. Dit levert hem 5 stemblokjes op: 4 voor de edelmannen en 1 voor zijn kasteelheer.

Opmerking: De edelmannen leveren bij de eindwaardering extra machtpunten op.

Opmerking: Conflicten in de onderste rij moeten worden afgehandeld, voordat de conflicten in de bovenste rij aan de beurt zijn.

conflictkaat



achterzijde



voorzijde

← machtpunten voor de 1^e, 2^e en 3^e rang

← sterkte van Frankrijk



*blauw: ridder met sterkte 2
groen: ridder met sterkte 1
rood: ridder met sterkte 2*

Voorbeeld 1:

Dit conflict eindigt met 5-5 in het voordeel van Engeland.

De rangvolgorde tussen de spelers is:

*1^e rang: totale sterkte rood 2
2^e rang: totale sterkte blauw 2
3^e rang: totale sterkte groen 1* } *rood staat op de 1^e rang, omdat hij later aan het conflict heeft deelgenomen*

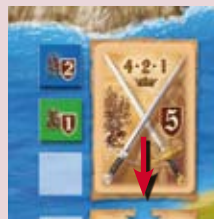
Rood krijgt 4 machtpunten, Blauw 2 en Groen 1.

Opmerking: Als er geen speler op de 2e of 3e rang staat, vervallen de bijbehorende machtpunten.

- **Frankrijk wint het conflict:** Ook bij een overwinning door Frankrijk worden machtpunten verdeeld. De hoogste waarde wordt niet vergeven. De middelste waarde gaat naar de 1^e rang en de laagste waarde gaat naar de 2^e rang. Alle ridders blijven staan.

Dit conflict krijgt een herkansing. De conflictkaart gaat, inclusief de ridders (zonder de volgorde in de rij te veranderen) naar de onderste velden.

- **Engeland wint bij de herkansing:**
Het conflict wordt op dezelfde wijze afgehandeld als een overwinning door Engeland bij de eerste poging.
- **Frankrijk wint bij de herkansing:**
Nadat de machtpunten opnieuw zijn vergeven worden de betrokken ridders gevangen genomen. De spelers kunnen hun ridders terugkopen voor 1 goud per sterktepunt. Het vrijkopen gaat in de speelvolgorde. De spelers nemen hun vrijgekochte ridders terug naar hun hof; de andere ridders gaan naar de reserve op het spelbord. De conflictkaart wordt uit het spel genomen.



*Blauw: ridder met sterkte 2
Groen: ridder met sterkte 1*

Voorbeeld 2:

Dit conflict eindigt met 3-5 in het voordeel van Frankrijk. De 4 machtpunten vervallen.

2^e rang: totale sterkte blauw 2 = 2 machtpunten

3^e rang: totale sterkte groen 1 = 1 machtpunt

Alle ridders blijven aan dit conflict verbonden. Dit conflict krijgt een herkansing.

Opmerking: Ook conflicten waarbij geen ridder is geplaatst worden door Engeland verloren en schuiven naar de onderste velden.

Vorbereiding voor de volgende ronde:

Na de waardering van het laatste conflict wordt de volgende ronde voorbereid.

Conflict:

Leg twee nieuwe conflictkaarten open in de bovenste rij. Draai alle gedekte “gunst van de koning”-tegels weer open.

Parlement:

Trek drie nieuwe wetkaarten en leg deze van links naar rechts op de drie velden voor wetsvoorstellen.

Einde van het spel en eindwaardering

Na de vijfde ronde volgt de eindwaardering. Daarbij worden de volgende machtpunten verdeeld:

- **8 punten** voor de speler met de sterkste totale riddersmacht. De tweede plaats levert 4 punten op. In geval van een gelijke stand wint degene met de meeste schildknapen.
- **8 punten** voor de speler met de meeste uitbreidingen in zijn kasteel. De tweede plaats levert 4 punten op. In geval van een gelijke stand wint degene met het meeste goud.
- **Machtpunten** voor iedere speler met meer dan één edelman aan zijn ronde tafel.

Het spel is daarna afgelopen. De speler met de meeste machtpunten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.

Opmerking: Ridders in de reserve tellen niet mee voor de riddersmacht.

Toelichting: Is na het tellen van de schildknapen nog steeds sprake van een gelijke stand, dan worden de 12 machtpunten (8 + 4) door het betreffende aantal spelers gedeeld en onder hen verdeeld.

Staat er 1 speler op de eerste plaats en staan er meerdere spelers op de tweede plaats, dan worden de 4 machtpunten door het betreffende aantal spelers gedeeld en onder hen verdeeld.

<i>edelmannen</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>machtpunten</i>	0	1	3	6	10	15	21	28	36

Spelregels voor twee spelers

Gebruik de spelregels voor een spel met 4 spelers met de volgende aanpassingen:

Beide spelers krijgen de hulp van een eigen persoonlijke bondgenoot. Deze heeft een eigen kasteel, dat niet uitgebreid wordt. Tijdens het spel speelt de speler voor zijn bondgenoot en plaatst diens ridders.

Hij krijgt daarvoor geen machtpunten, stemblokjes, goud of schildknepen. De regels voor de opbrengsten zijn ook gewijzigd (zie verder). Een speler kan zijn goud en schildknepen niet gebruiken voor de ridders van zijn bondgenoot.

Vorbereiding van het spel

De zichtschermen worden niet gebruikt. Schildknepen en goud zijn zichtbaar voor beide spelers. In elke county komen 2 edelmannen.

De spelers kiezen de kleur van hun bondgenoot en ontvangen:

- 2 bondgenootbordjes (1x voorzijde “kasteel” / 1x achterzijde “hof”)
- 7 ridders van de bondgenoot. Plaats 1 ridder met sterkte 2 in het hof. De overige 6 gaan naar de reserve.

Voorbeeld: Geel is de bondgenoot van Blauw.

Kasteel van de bondgenoot:

- nieuwe ridder met sterkte 1
- opwaarderen van een ridder

Hof van de bondgenoot:



Spelverloop

■ Fase 1: Ridders plaatsen

De speler die aan de beurt is plaatst of een ridder van zichzelf of een ridder van zijn bondgenoot.

Ridders van bondgenoten kunnen in elke county, bij een conflict en in zijn eigen kasteel worden geplaatst.

County: Ridders van bondgenoten kunnen niet versterkt worden met schildknepen. Men mag geen ridders van zichzelf of zijn bondgenoot verjagen.

Kasteel: Men mag geen ridders van zichzelf in het kasteel van een bondgenoot plaatsen en omgekeerd.

Conflict: Bij een conflict kan men zowel ridders van zichzelf als van zijn bondgenoot plaatsen. Beiden moeten wel op een apart ridderveld staan.

Ontvangt de bondgenoot de “gunst van de koning”, dan gelden de volgende regels:

- **goud/schildknepen:** de opbrengst vervalt.
- **opwaarderen:** een ridder van de bondgenoot wordt verhoogt met sterkte 1.
- **edelman:** een willekeurige edelman op spelbord wordt uit het spel genomen.

■ Fase 2: Parlement

De bondgenoot kan niet stemmen. Voor de wetten tellen de ridders van de bondgenoot niet als eigen ridder! De wetten leveren de bondgenoot geen opbrengst op.

■ Fase 3: Opbrengsten

County: De volgende opbrengsten kan de bondgenoot gebruiken:

- nieuwe ridder met sterkte 1 voor de bondgenoot
- opwaarderen van een ridder van de bondgenoot
- edelman – deze wordt uit het spel genomen
- overtocht naar Frankrijk

De andere opbrengsten komen te vervallen.

Bijzonderheid Surrey: Als de bondgenoot naar Surrey gaat, kiest de speler, die met hem speelt, de startspeler.

Kasteel van de bondgenoot: Nieuwe ridders en opwaarderen kost geen schildknepen.

Conflict: Bij het bepalen van de rangvolgorde worden de bondgenoten als afzonderlijke spelers behandeld. De machtpunten voor de bondgenoot komen te vervallen. Gevangengenomen ridders kunnen niet worden vrijgekocht en gaan naar de reserve.

Einde van het spel

De bondgenoten worden bij de eindwaardering genegeerd.

Bij de waardering van de riddermacht en de uitbreidingen worden slechts de 8 machtpunten voor de eerste plaats uitgegeven.

Overzicht van de wetkaarten

0



De speler met het meeste goud mag een van zijn geplaatste ridders opwaarderen.
In geval van een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers deze opbrengst.



De speler met de meeste schildknapen krijgt een nieuwe ridder met sterkte 1 uit de reserve.
Hij plaatst deze in zijn eigen voorraad. In geval van een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers deze opbrengst.



Voor elke 2 county's met een ridder van zichzelf krijgt men 3 machtpunten.

1



Na inlevering van 1 goud krijgt men 1 stemblokje. In de speelvolgorde bepaalt iedere speler hoeveel goud hij wil inleveren.



Na inlevering van 1 schildknaap en 1 goud krijgt men 3 machtpunten. In de speelvolgorde bepaalt iedere speler hoeveel schildknapen/goud hij wil inleveren.



Voor elke 2 conflicten waarbij men minstens 1 ridder heeft geplaatst, mag men 1 uitbreidingstegel nemen en in zijn kasteel leggen.



Voor elke geplaatste ridder van zichzelf met sterkte 2 krijgt men 1 schildknaap uit de algemene voorraad.

2



Voor elke 2 conflicten waarbij men minstens 1 ridder heeft geplaatst, krijgt men 1 schildknaap, 1 stemblokje en 1 goud uit de algemene voorraad.



Iedereen die geen ridder met sterkte 2 heeft geplaatst, mag er een ridder opwaarderen.



Iedereen die zijn ridder met sterkte 3 heeft geplaatst, ruilt deze om tegen een ridder met sterkte 4 (mits deze nog in de reserve ligt).



Voor elke 3 uitbreidingstegels die men in zijn kasteel heeft liggen, verdient men 5 machtpunten.

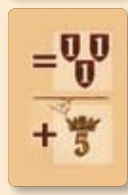
3



Voor elk conflict waarbij men minstens 1 ridder heeft geplaatst, verdient men 3 machtpunten.



Voor elke 3 county's met een ridder van zichzelf krijgt men 8 machtpunten.



Iedereen die zijn ridder met sterkte 3 heeft geplaatst, verdient 5 machtpunten.



Voor elke 3 edelmannen op zijn kasteelbordje krijgt men een ridder met sterkte 1 uit de reserve en plaatst deze in zijn hof.

4



Na inlevering van 1 goud krijgt men 1 machtpunt. In de speelvolgorde bepaalt iedere speler hoeveel goud hij wil inleveren.



Na inlevering van 1 schildknaap krijgt men 1 machtpunt. In de speelvolgorde bepaalt iedere speler hoeveel schildknapen hij wil inleveren.



Iedereen die ridders met elke sterkte heeft geplaatst, verdient 6 machtpunten.