

Egy játék Matthias Cramertől 2-5, 10 éven felüli játékos részére

Lancaster

1413-ban járunk – Anglia új királya, V. Henrik, a Lancaster-ház sarja, ambiciózus terveket sző. A cél Anglia egyesítése és a francia korona megszerzése. Minden játékos a saját feltörekvő nemesi családjának vezetője.

Ki lesz a fiatal király igaz támogatója és ezzel korának leghatalmasabb Ura?



A játék célja

A játékosok szeretnének felértékelődni egyszerű Urakból a király legerősebb szövetségesének. Ezt el tudják érni lovagságuk fejlesztésével, lovagjaik okos bevetésével Anglia Megyéiben, és a saját Váraikban, vagy az angol-

francia Viszályokban való részvétellel. A parlamentben azokat a törvényeket igyekeznek bevezettetni, amelyek számukra a legtöbb hasznot hozzák. Az a játékos győz, aki a játék végére a legtöbb Erőpontot gyűjti össze.

A játék menete

Véletlenszerűen kiválasztjuk a kezdőjátékost, a játékosok az óra járásával megegyezően követik egymást.

A játék öt körön keresztül folyik. Minden kör három fázisból áll:

■ **1: Lovagok elhelyezése**

■ **2: Parlament**

■ **3: Jutalom**



Figyelem: Különleges játékszabály vonatkozik a kétszemélyes játékra, ami a hetedik oldalon található.

■ 1. Fázis: Lovagok elhelyezése

A soron következő játékos kiemeli egyik lovagját az Udvarból és az egyik lovagmezőre rakja. A tőle balra ülő játékos is így tesz, ez egészen addig folytatódik, míg a játékosok az összes lovagjukat el nem helyezték. Ha egy játékosnak már nincs több lovagja az Udvarban, kimarad. Ha már csak egy játékosnak marad lovag az Udvarában, akkor tetszőlegesen elhelyezheti őket egymás után.

Lovag három helyre rakható:

- **Megye**
- **Vár**
- **Viszály**

Megye

Lovagok elhelyezhetők a Megyék bármely szabad, vagy foglalt lovagmezőjén. A lovagnak azonban mindkét esetben egyedül **el kell érnie vagy meg kell haladnia** az elvárt minimum erősséget.

Továbbá a játékos lehelyezhet tetszése szerinti mennyiségben Fegyvernököt erősítésként a lovagja mellé. Minden Fegyvernök 1 további erőpontot hoz a lovagnak, de ezek nem számíthatóak bele az „elvárt minimum erősség” teljesítésébe.

Ha a lovagmezőt már elfoglalta egy másik játékos lovagja, a lovag visszaküldhető az Udvarába, amennyiben a soron lévő játékos lovagja vagy lovagjának és Fegyvernökének együttes ereje nagyobb a megszálló erejénél. A játékosok **soha nem** küldhetik vissza saját lovagjaikat.

A „hazaküldött” lovagok elfoglalják helyüket a tulajdonosaik Udvarában és később a játék folyamán újra felhasználhatóak. A hozzájuk tartozó Fegyvernökök visszakerülnek a közös készletbe.

Lovagmezők a Megyében



Lovagmezők a Viszályban



Lovagmezők a Várban

Figyelem: A lovagok különféle Jutalmakat hoznak a játékosaiknak vagy azonnal, vagy később a harmadik fázisban.



Nemesember lapka

Jutalom

Elvárt erősség

*Példa: Üres lovagmező
A kék lerak egy 2-es erősségű lovagot Staffordra.*

Figyelem: A lovagot és a Fegyvernököt egyszerre kell letenni, későbbi támogatásra nincs lehetőség.



*Példa: Foglalt lovagmező
Az 1-es erősségű sárga lovagot két Fegyvernök erősíti, így Udvarába küldhetik a 2-es erősségű kék lovagot (3:2). A kék visszaveszi lovagját az udvarába.*

Vár

A játékos elhelyezi lovagját egy üres lovagmezőre a várban. Minden lovagmezőn csak egy lovag állhat.

Viszály

Egy játékos annyi Viszályban vehet részt, amennyiben csak szeretne. A játékos választ egy Viszályt és rárakja a lovagját a legfelső üres lovagmezőre. A játékosok minden Viszályban csak a **három mező egyikét** foglalhatják el.

Ha egy játékos már elkötelezte magát egy Viszály mellett, növelheti erejét több lovag egymásra helyezésével.

Azonnali Jutalom:

Az első hat lovag megszerzi a „Királyi ajándék”-ot a tulajdonosának. A játékos választ egyet a „Királyi ajándék” lapkák közül és megkapja az általa kijelölt Jutalmat. A lapkát ezután le kell fordítani, ebben a körben nem lehet többször kiválasztani.

Az extra lapon található részletesebb, összefoglaló információ a Jutalmakról.

2. Fázis: Parlament

Amikor a játékosok elhelyezték az összes lovagot, az Angol Parlament ülésezik. Három új törvényről kell szavazni egymás után. A szavazást a bal alsó mezőn lévő törvénnyel kell kezdeni.

Szavazási eljárás

A játékosok egyszerre és titkosan szavaznak. Dönthetnek a törvény mellett vagy ellen a szavazókártyáik segítségével, amit lefordítva maguk elé fektetnek úgy, hogy a többiek ne lássák.

A játékosok rendelkezésére állnak szavazókövek, amikkel titokban nyomatékosíthatják döntéseiket.

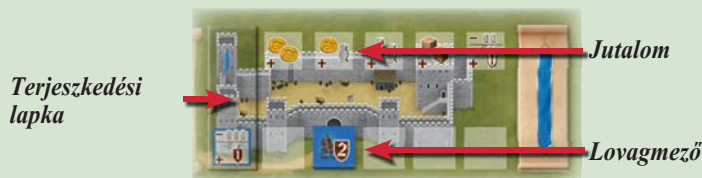
Miután minden játékos a kezében tartja a kiválasztott mennyiségű követ, egyszerre rakják őket a szavazókártyákra és fedik fel egymás előtt döntésüket.

A szavazás eredménye

A játékosok megsámolják hány szavazat érkezett a törvény mellett, illetve ellen. Minden **szavazókártya** és minden **szavazókő 1-1 szavazatot ér**.

A többség győz, döntetlen esetén a törvény bevezetésre kerül.

A felhasznált szavazóköveket a közös készletbe kell visszarakni.



Minden Viszálykártya mellett 3 lovagnak van mező.



Példa:

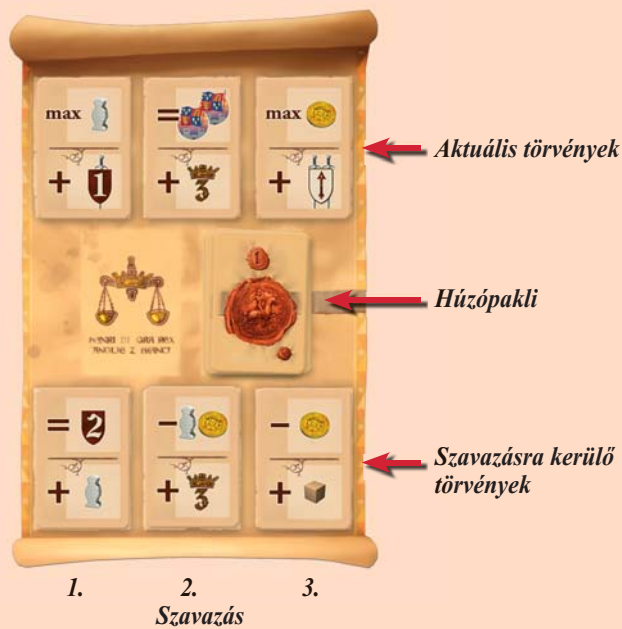
A zöld játékos egy 1-es erősségű lovagot helyez el a 2-es erősségű kék lovag alá az üres mezőre. Ezután kiválaszt egy „Királyi ajándék” lapkát és azonnal begyűjti a Jutalmat, ebben az esetben egy nemesembert.



Ha a zöld játékos későbbiekben növelni szeretné erejét, az új lovagot az előre rakja. Sem kék, sem pedig zöld lovag nem helyezhető az alsó mezőre.

Figyelem: Lovagok csak Viszály esetén helyezhetők egymásra.

Fegyvernökök nem vesznek részt a Viszályokban.



Szavazó kártya: Igen, támogatom a törvény bevezetését.



Szavazó kártya: Nem, ellenzem a törvény bevezetését.

Az új törvényt megszavazták

A korábbi törvényt el kell távolítani (felső sor, bal oldali mező) a Parlamentből. A másik két törvényt egy mezővel balra kell csúsztatni és az új törvényt az üres, jobb oldali mezőre helyezni.

Az új törvényt elutasították

Az elutasított törvényt el kell távolítani a játékból, a korábbi törvények változatlanul maradnak érvényben.

Ugyanígy kell eljárni a második és a harmadik törvénnyel.

A harmadik szavazás után a játékosoknál maradt szavazóköveket vissza kell rakni a közös készletbe.

A törvények érvénybelépése

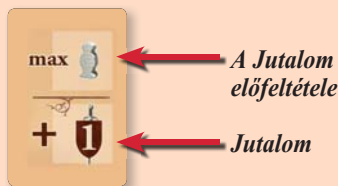
A szavazások befejeztével mindig a felső sorban lévő három törvény lép életbe. Balról jobbra haladva kell végrehajtani őket, a játékosok Jutalmakat szereznek.



A szavazás eredménye 3:3. Ez elég az új törvény bevezetéséhez. Az előző törvényt, a bal felső mezőről levesszük és kitésszük a játékból, az új törvényt a jobb felső mezőre fektetjük.



A szavazás eredménye 2:3. Az új törvényt elutasították, el kell távolítani a játékból.



A 8. oldalon található részletesebb, összefoglaló információ a törvényekről.

Fázis: Jutalom

A Megyéket, Várat és Viszályokat ebben a sorrendben kell értékelni.

Megye

A 9 Megye A-I-ig, ebben a sorrendben ad Jutalmat.

Az érintett játékosnak három lehetőség közül kell választania:

- **Elvesz egy nemesembert ebből a Megyéből.**
- **Elveszi a másik Jutalmat, amit a Megye mutat.**
- **Fizet három aranyat** (a közös készletbe) **és mindkettőt elveszi** – először a nemesembert és csak azután a másik Jutalmat.

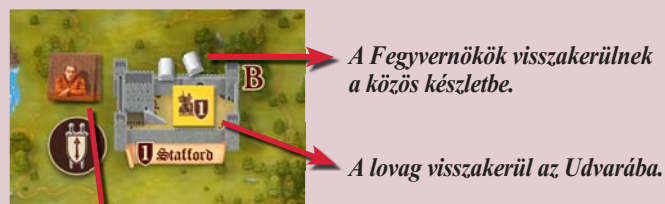
Miután a játékos megszerezte Jutalmát, visszateszi lovagját az Udvarába. Ha a lovagot Fegyvernökök támogatták, azok most visszakerülnek a közös készletbe.

Surrey (I): Kezdőjátékos kiválasztása

A Surreyben uralkodó játékos a Jutalma begyűjtése mellett még a kezdőjátékost is meghatározza. A játékos bárkit választhat, akár önmagát is. A kezdőjátékos megkapja a kezdőjátékos – jelzöt (vagy megtartja), és az új (vagy előző) sorrend lép azonnal életbe.

Ha Surreyben nincs lovag, az aktuális kezdőjátékos megtartja a kezdőjátékos-jelzöt.

Az extra lapon található részletesebb, összefoglaló információ a Jutalmakról.



Példa: A sárga uralkodik Staffordban és befizet 3 aranyat, hogy mindkét Jutalmat megszerezhesse.

1. **Elhelyezi a nemesembert az első üres székre az asztaltársaságánál.**
2. **Valamelyik nem tartalék lovagját 1 szinttel fejleszti.**



Példa: A piros uralja Surreyt, ezért meghatározza az új kezdőjátékost. Jutalmként a 2 Fegyvernököt és 2 aranyat választja.

Várak

Először a kezdőjátékos értékeli a Várát, majd az óra járásával megegyezően a többiek.

Minden játékos megkapja az ábrázolt Jutalmat:

- a Váraikban elhelyezett lovagokért
- a terjeszkedéseikért
- asztaltársaságukért

A játékos szabadon dönt a lovagjai és terjeszkedései kiértékelésének sorrendjéről.

Ha a játékos megkapta a Jutalmat egy lovagjáért, visszahelyezi azt az Udvarába, a terjeszkedéseik viszont a Várban maradnak.

Ezután következik az asztaltársaság értékelése. Minden jelenlevő nemesember után, beleértve saját magukat, kapnak egy-egy szavazókövet. A szavazóköveket a játékos Vártábláján kell elhelyezni mindenki számára látható helyen. Az ötödik, utolsó körben nem kapnak szavazóköveket a játékosok.

Viszály

Végül a franciaországi Viszályok megoldása következik, a játékosok ezekért is erőpontokat kapnak.

Viszály megoldása két lépésben:

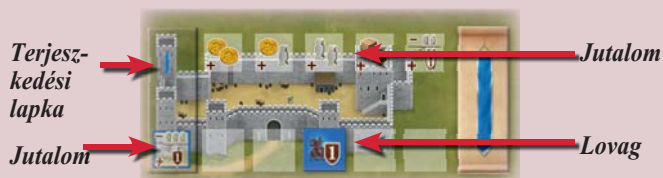
1. Viszály győztese: Anglia vagy Franciaország

A Viszályban részt vevő minden lovag erejét össze kell adni. Ha az erejük összege eléri vagy meghaladja Franciaország erejét, Anglia a győztes. Amennyiben erejük összege kevesebb, Franciaország győzött.

2. A játékosok hozzájárulása: A játékosok között sorrend állítható fel a Viszályban részt vevő lovagaik erejének összeadásával. Döntetlen esetén az a játékos, aki később lépett be a Viszályba előnyösebb helyzetre tesz szert.

Erőpontok kiosztása:

- **Anglia nyeri a Viszályt:** A kártyán látható három erőpont érték az alábbiak szerint kerül kiosztásra. Az első helyezést elérő játékos kapja a legtöbb pontot, a második helyezést elérő a második legtöbb pontot és a legkevesebb pont a harmadik helyezettnek jár. A Viszálykártyát el kell venni, a lovagok pedig visszakerülnek az Udvarukba.



Példa:

A kék egy lovagot és egy terjeszkedési lapkát értékeli a Várban: Begyűjt két Fegyvernököt a lovag miatt.

Begyűjt egy új 1-es erősségű lovagot a terjeszkedési lapka miatt, de le kell adnia három Fegyvernököt a közös készletbe.



Példa: A kék értékeli az asztaltársaságát, amiért kap 5 szavazókövet: négyet a nemesemberekért és egyet a Vár Uráért.

Figyelem: A nemesemberek a végső értékelésnél erőpontokat érnek.

Figyelem: Ha az alsó sorban is vannak Viszálykártyák, azokat kell először értékelni és csak utána a felső sorban lévőket.

Viszálykártya



Hátulja



Eleje

Erőpontok az 1., 2., és 3. helyezetteknek

Franciaország erőssége



Kék: 2-es erősségű lovag
Zöld: 1-es erősségű lovag
Piros: 2-es erősségű lovag

1. Példa:

A Viszály győztese Anglia (5:5).

A résztvevő játékosok sorrendje az alábbi:

1. helyezett: Piros összerő (2)
 2. helyezett: Kék összerő (2)
 3. helyezett: Zöld összerő (1)
- A piros megelőzi a kékét, mert később lépett be a Viszályba.*

A piros 4, a kék 2, a zöld pedig 1 pontot kap.

Figyelem: Ha a második vagy harmadik mező üres, a 2. és 3. helyezettnek járó pontok nem kerülnek kiosztásra.

- **Franciaország nyeri a Viszályt:** A játékosok akkor is kapnak erőpontot, ha a Viszályt Franciaország nyeri. A legtöbb erőpont ekkor nem kerül kiosztásra, a második legtöbb pontot kapja az első helyezett játékos, a legkevesebb pont pedig a második helyezettnek jár. Ebben az esetben a lovagok a helyükön maradnak. Ez a Viszály folytatódik, egy második csatára kerül sor. A Viszálykártyát és a lovagokat az alsó sorba kell húzni, anélkül, hogy a lovagok sorrendjét felcserélnék.

- **Anglia nyeri a második csatát:** Az első csata pontosztásának szabályai érvényesek ekkor is.

- **Franciaország nyeri a második csatát:** Erőpontok ekkor is ugyanúgy kerülnek kiosztásra, mint az első csatánál, de a lovagok fogságba kerülnek. A játékosok kiválthatják a lovagjaikat arany fizetésével. Egy lovagért az erősségének megfelelő értékű aranyat kell fizetni. Ha egy játékos kiváltja a lovagját, az visszakerül az Udvarába, ellenkező esetben a játéktábla tartalékmezőire kell állítani őket. A Viszálykártyát ekkor kivesszük a játékból.



*Kék: 2-es erősségű lovag
Zöld: 1-es erősségű lovag*

2. Példa:

A Viszály győztese Franciaország (3:5). Senki nem szerzi meg a négy pontot. A sorrend a következő:

1. helyezett: kék összesítő 2 = 2 erőpont

2. helyezett: zöld összesítő 1 = 1 erőpont

A lovagok továbbra is elkötelezettek maradnak a Viszály mellett és egy második csatára kerül sor.

Figyelem: Ha van olyan Viszály, melyben egy lovag sem vett részt, a Viszályt Franciaország nyerte, a kártyát az alsó sorba kell csúsztatni.

Felkészülés a második körre:

A második körre akkor kell felkészülni, ha minden Viszály értékelésre került.

Viszály:

Két új Viszálykártyát kell felfedni és a felső sorba rakni. Minden „Királyi ajándék” lapkát fel kell fordítani.

Parlament:

Három új törvényt kell húzni a húzópakliból és egymás után a három számukra elhelyezett mezőre rakni, balról jobbra.

A játék vége, végső értékelés

A végső értékelésre az ötödik kör végén kerül sor. A játékosok erőpontokat szereznek az alábbiak alapján:

- **8 erőpont** jár annak a játékosnak, aki a legerősebb lovagsággal rendelkezik. A második legerősebb lovagsággal rendelkező 4 erőpontot kap. Döntetlen esetén a több Fegyvernököt birtokló játékos érdemli meg az erőpontokat.
- **8 erőpont** jár annak a játékosnak, aki a legtöbbet terjeszkedett a Várából. A második legtöbbet terjeszkedő 4 erőpontot kap. Döntetlen esetén a több aranyat birtokló játékos érdemli meg az erőpontokat.
- **Erőpont** jár azoknak, akiknek az asztaltársaságuk több, mint egy nemesemberből áll.

A játéknak most van vége. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb erőpontja van.

Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

Figyelem: A tartalékban lévő lovagok nem tartoznak a lovagsághoz.

Javaulat: Ha még a Fegyvernökök megszámlálása, összehasonlítása után is döntetlen az eredmény, a 12 (8+4) erőpontot el lehet osztani az azonos erejű játékosok között.

Ha az első helyezés egyértelmű és a másodikikon van döntetlen, akkor a 4 pontot kell szétosztani. Minden nem osztható pont elveszik.

| | | | | | | | | | |
|---------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| <i>Nemesemberek</i> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| <i>Erőpontok</i> | 0 | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 |

Játékszabály két személyre

A négy személyes játék játékszabálya érvényes az alábbi változtatásokkal.

Mindkét játékosnak van egy szövetségese. A szövetségeseinek megvan a saját kis Váruk, amiből nem lehet terjeszkedni. A játékosok döntenek a szövetségeseik helyett és lerakják a lovagjaikat.

A szövetségeseik nem kapnak erőpontot, szavazókövet, Fegyvernököt és aranyat. A Jutalmakra vonatkozó különleges szabályok lejjebb olvashatók. A játékosok nem használhatják fel saját aranyukat, Fegyvernökeik a szövetségeseik segítésére.

Előkészületek:

A paravánokat a dobozban kell hagyni, ebben a játékban nem használjuk. A játékosok aranya, Fegyvernöke legyen látható az ellenfél számára. Minden megyében legyen két nemesember.

Mindkét játékos kiválasztja a szövetségese színét és megkap még:

- 2 szövetséges táblát (1x előlapján Vár és 1x hátlapján Udvar)
- 7 lovagot a szövetséges színében. Egy 2-es erősségű lovag az Udvarba helyezendő, a többi a tartalékba kell rakni.

Példa: A kék a sárgát választotta szövetségeseinek.

A szövetséges Vára:

- Egy új 1-es erősségű lovag
- Egy lovag fejlesztése

A szövetséges Udvara:



A játék menete:

1. Fázis: Lovagok elhelyezése

A soron lévő játékos elhelyezhet egyet vagy saját vagy szövetségese lovagjai közül.

A játékosok elhelyezhetik szövetségeseik lovagját bármelyik Megyében, bármelyik Viszályban vagy a szövetséges Várában.

Megye: A szövetségeseik lovagjait nem lehet Fegyvernökökkel támogatni. A játékos se a saját, se a szövetségese lovagját nem küldheti vissza az Udvarába.

Vár: A játékosok nem helyezhetik saját lovagjukat a szövetségeseik Várába, sem pedig fordítva.

Viszály: A játékosok osztozhatnak egy Viszályon szövetségeseikkel, de nem osztozhatnak velük lovagmezőikön.

Ha egy szövetséges nyeri el a „Királyi ajándék”-ot, a Jutalmat az alábbiak szerint kell kiosztani:

- **Fegyvernök/arany:** A Jutalom elévült, nem kerül kiosztásra.
- **Lovagfejlesztés:** A szövetséges egyik lovagjának szintjét meg kell növelni eggyel.
- **Nemesember:** A játékos által választott bármelyik (egy) nemesembert el kell távolítani a játékból.

2. Fázis: Parlament

A szövetségeseik nem szavazhatnak. A törvények szempontjából a szövetségeseik lovagjai nem számítanak a játékos lovagjainak. A szövetségeseik nem kapnak Jutalmat a törvényekből.

3. Fázis: Jutalom

Megye: A szövetségeseik az alábbi jutalmakat kaphatják:

- Egy új 1-es erősségű lovag
- Lovagfejlesztés
- Nemesember – eltávolítása a játékból
- Átjáró Franciaországra

Minden más Jutalom elévült, nem kerül kiosztásra.

Surrey: Ha Surrey ura egy szövetséges, a szövetségest birtokló játékos választ kezdőjátékost.

A Szövetséges Vára: Új lovagok és fejlesztések nem kerülnek Fegyvernökbe.

Viszály: A hozzájárulás számításánál a szövetségeseik egyéni játékosnak számítanak, külön helyezést foglalnak el. A szövetségeseiknek járó erőpontok elvesznek, a szövetségeseik nem válthatják ki fogságba esett lovagjaikat, azokat a tartalékba kell rakni.

A kétszemélyes játék vége

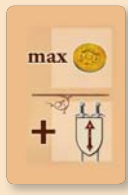
A végső értékeléskor a szövetségeseiket nem kell figyelembe venni. Csak az első helyért adható 8 erőpont kerül kiosztásra, melyet a lovagság erősségéért és a terjeszkedésért lehet kapni.

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel: 388-4122
www.piatnikbp.hu
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU



Törvények összefoglalása

0



A legtöbb arannyal rendelkező játékos fejlesztheti az egyik játékban lévő lovagját. Döntetlen esetén mindegyik első helyezett megkapja a Jutalmat.



A legtöbb Fegyvernököt bevető játékos egy új 1-es erősségű lovagot tesz a saját készletébe a tartalékból. Döntetlen esetén mindegyik első helyezett megkapja a Jutalmat.



Minden játékos 3 pontot kap minden 2 megyéért, amit lovagjával elfoglalt.

1



A játékosok kaphatnak 1 szavazókövet 1 aranyért cserébe. A kezdőjátékoskal kezdve, óra járásának megfelelően dönthetnek a játékosok, mennyi szavazókövet szeretnének vásárolni.



A játékosok elcserélhetnek 1 Fegyvernököt és 1 aranyat 3 erőpontra. A játékosok a kezdőjátékostól kezdve sorrendben eldönthetik ki, hány aranyat/ Fegyvernököt szeretne erőpontra cserélni.



A játékosok minden második Viszály után, melyben részt vesznek, elhelyezhetnek egy Terjeszkedési lapkát a Várukban.



A játékosok minden 2-es erősségű lovagjuk után kapnak egy Fegyvernököt a közös készletből.

2



A játékosok minden második Viszály után, melyben részt vesznek, kapnak 1 Fegyvernököt, 1 aranyat és 1 szavazókövet is.



Azok a játékosok, akiknek nincs bevetve 2-es erejű lovagjuk, megnövelhetik fejleszthetik egyik lovagjukat.



Minden olyan játékos, aki bevetette 3-as erősségű lovagját, most 4-es erősségűre cserélheti a tartalékból, amennyiben még van a készletben.



A játékosok minden harmadik Terjeszkedési lapka után kapnak 5 erőpontot.

3



A játékosok 3 erőpontot kapnak minden olyan Viszályért, amiben legalább egy lovagjuk részt vett.



A játékosok 8 erőpontot kapnak minden harmadik olyan Megye után, melyben legalább egy lovagjuk be volt vetve.



Aki bevetette mindhárom 1-es erősségű lovagját, 5 erőpontot kap.



A játékosok minden harmadik az asztaltársaságukban lévő nemesemberért egy új lovagot rakhatnak a tartalékból az Udvarukba.

4



A játékosok aranyért erőpontokat vehetnek. Egy erőpont egy aranyba kerül. A kezdőjátékostól kezdve óra járásával megegyező irányba egymás után dönthetik el a játékosok, hány erőpontot szeretnének venni.



A játékosok elcserélhetik Fegyvernökeiket erőpontokra. Egy Fegyvernök egy erőpontot ér. A kezdőjátékostól kezdve óra járásával megegyező irányban egymás után dönthetik el a játékosok, hány erőpontot szeretnének venni.



6 erőpont jár annak, aki mind a négy különböző erősségű lovagból bevetett legalább egyet.