LANCASTER

Le 1er joueur est désigné aléatoirement et reçoit le pion correspondant. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Le jeu se déroule en 5 tours composés de 3 Phases.

1. Placements des chevaliers :

A tour de rôle, chaque joueur prend un chevalier de sa cour et le place sur un emplacement, jusqu'à ce que tous les chevaliers aient été placés.

1a .Provinces :

Pour être posé sur une case province libre, le chevalier doit posséder une valeur supérieure ou égale à la puissance requise. On peut renforcer la puissance de ce chevalier avec des écuyers, chacun vaut 1 point de puissance. On peut évincer un chevalier et des écuyers ennemis en plaçant une combinaison de chevalier + écuyer(s) dont la valeur est supérieure à ce dernier. Ce chevalier retourne dans la cour de son propriétaire. Les éventuels écuyers sont remis dans la réserve commune.

1b. Château :

Le joueur place un chevalier sur une case libre de son château.

1c. Conflits :

Le joueur place un chevalier sur la première case libre en partant du haut, sur le conflit de son choix. Si un chevalier du joueur actif est déjà présent, le nouveau chevalier est placé sur ce dernier. On ne peut pas placer d'écuyers sur un conflit. S'il en reste au moins une, le joueur choisit une plaquette de faveur du roi, obtient l'avantage, puis la retourne. La faveur ne peut plus être choisie jusqu'à la fin du tour.

2. Parlement :

Les 3 nouvelles lois sont soumises au vote. Les joueurs votent simultanément en plaçant la plaquette de vote de leur choix devant eux face cachée. Ils peuvent renforcer ce vote en cachant dans leur main 1 ou plusieurs pions de vote (chacun représente une voix supplémentaire). Les votes "Pour" et "Contre" sont totalisés. La majorité l'emporte. L'égalité suffit pour l'adoption de la loi. A la fin de cette phase TOUS les pions de vote, utilisés ou non, sont défaussés.

Chaque loi adoptée prend la place de droite des anciennes lois, qui sont décalées vers la gauche. L'ancienne loi ainsi chassée de la ligne est retirée du jeu. Les lois rejetées sont simplement retirées du jeu. Enfin, on applique les 3 lois en vigueur à la fin des votes, qui rapportent des gains.

3. Gains :

3a. Provinces :

Les 9 provinces sont décomptées l'une après l'autre dans l'ordre alphabétique. Elles permettent les 3 choix suivants : Prendre une plaquette de noblesse exposée, ou recevoir le gain spécifique à la province, ou recevoir ces 2 bonus (noble + gain) de la province en payant 3 pièces d'or.

Les chevaliers retournent dans leur cour respective, les écuyers dans la réserve commune. Sur la province de Surrey (I), si un joueur est présent, il désigne en plus le nouveau 1er joueur.

3b. Château :

A tour de rôle, chaque joueur reçoit les bonus pour chaque chevalier placé, chaque expansion déjà construite, et un pion de vote pour le seigneur du château, et pour chaque noble présent à sa table (on ne peut avoir 2 fois le même noble à cette table). Les chevaliers retournent dans la cour de son propriétaire.

3c. Conflits :

Les valeurs de puissance de tous les chevaliers sont additionnées. Le joueur qui cumule la plus haute valeur sera de rang 1, le 2ème de rang 2, et le 3ème de rang 3. En cas d'égalité, le joueur placé sur l'emplacement le plus bas sur le conflit est favorisé.

Si le total est supérieur ou égal à celui de la France, l'Angleterre gagne. Le joueur de Rang 1 remporte la valeur de point de victoire du rang 1 (la plus élevée), le joueur de rang 2, la valeur de rang 2 ... La carte conflit est défaussée et les joueurs récupèrent leur(s) chevalier(s).

Si la France gagne, le joueur de rang 1 remporte tout de même la valeur du rang 2 en point de victoire, le rang 2 remporte la valeur du rang 3. Ce conflit continue le tour suivant. Les conflits perdus par l'Angleterre, sont décalés sur les cases inférieures des cartes conflits (Les conflits sans chevalier présents sont décalés eux-aussi).

Si l'Angleterre perd à nouveau pendant le tour suivant, on répartit de la même façon les points de victoires. Les chevaliers concernés retournent dans le renfort du joueur sur le plateau, ou peuvent être récupérés pour 1 pièce d'or par niveau de puissance. Toute plaquette conflit encore présente sur cette 2ème ligne est alors défaussée.

Préparation du nouveau tour :

2 nouvelles cartes conflits sont retournées et placées sur la rangée supérieure. Les plaquettes "faveur du roi" sont retournées face visible. On expose les 3 prochaines cartes de loi de la gauche vers la droite.

Fin du 5ème tour de jeu, la partie est terminée :

Les joueurs additionnent la valeur de leurs chevaliers (hors renfort). Le joueur avec la valeur la plus élevée gagne 8 points de victoire, celui avec la 2ème valeur la plus élevée en remporte 4 (le nombre d'écuyers départage les égalités).

Le joueur possédant le château sur lequel a été placé le plus de plaquettes d'expansion, gagne 8 points de victoire. Le second joueur qui a le mieux développé son château remporte 4 points (le nombre de pièces d'or départage les égalités).

Les joueurs marquent également des points pour le nombre de nobles présents à la table du château : 2 nobles - 1 pt, 3 nobles - 3 pts, 4 nobles - 6 pts, 5 nobles - 10 pts, 6 nobles - 15 pts, 7 nobles - 21 pts, 8 nobles - 28 pts et 9 nobles - 36 pts.

Le joueur ayant remporté le plus de points de victoire remporte la partie.