

 Игра Маттиаса Крамера для 2-5 игроков от 12 лет и старше

Lancaster

В 1413 году - новый король Англии Генри V из Ланкастера, преследует амбициозные планы: объединение Англии и завоевание Французской Короны! Каждый игрок - лидер честолюбивой дворянской семьи. Кто станет истинным сторонником молодого Короля и могущественным Лордом своего времени?



Цель игры

Игрокам нужно развиваться от простого Лорда до наиболее могущественного союзника короля. Они могут достичь этого путем развития собственного рыцарства, а также умелым размещением отдельных рыцарей в графствах Англии, своих замках и

в конфликтах с Францией. В парламенте, они стараются продвигать законы с наибольшей выгодой для себя. Игрок с наибольшим количеством очков власти к концу игры, объявляется победителем.

Последовательность игры

Случайным образом выберите первого игрока, дайте ему маркер первого игрока. Все игроки ходят по часовой стрелке.

Игра длится пять раундов.

Каждый раунд состоит из 3 Фаз:

1: Размещение рыцарей

2: Парламент

3: Награды



Внимание: Специальные правила для 2-х игроков, смотрите на стр. 7

Фаза 1: Размещение рыцарей

Активный игрок берет одного из своих рыцарей со двора и ставит его на место рыцаря. Затем следующий игрок делает тоже самое, и т.д., пока игроки не выставят всех своих рыцарей. Если игрок не имеет больше рыцарей во дворе, он пропускает ход. Если один игрок остается с рыцарями во дворе, он размещает их последовательно, одного за другим.

Возможно 3 варианта размещения рыцарей:

- Графство
- Замок
- Конфликт

Графство

В графствах, рыцарь может быть размещен на пустом или занятом месте. В обоих случаях рыцарь должен быть **равным или превосходить** требования силы.

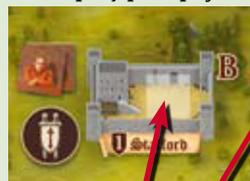
Кроме того, игрок может разместить столько оруженосцев, сколько он хочет вместе со своим рыцарем.

Каждый оруженосец добавляет 1 пункт силы, который не учитывается в требовании минимальной силы.

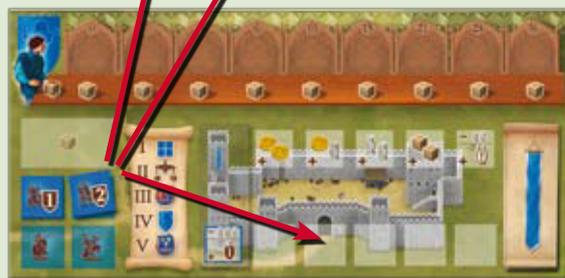
В случае, если место занято рыцарем другого игрока, то рыцарь может быть изгнан, если сила рыцаря активного игрока или комбинация силы рыцаря и его оруженосцев превосходят силу захватчиков. Игрок не может изгнать собственного рыцаря.

Изгнанный рыцарь возвращается во двор владельца и снова размещается на поле в порядке очереди, уберите сопровождающих его оруженосцев в общий запас.

Место рыцаря в Графстве



Место рыцаря в Конфликте



Место рыцаря в Замке

Внимание: рыцари получают различные виды наград для своих игроков, либо сразу, либо позже, во время фазы 3.

Тайл дворянина
Награда



Минимальная сила

Пример: Пустое место рыцаря

Синий разместил рыцаря с силой 2 в Стаффорде.

Внимание: рыцарь и его оруженосцы должны быть размещены одновременно, позже подкрепления не допускаются.



Пример: Занятое место рыцаря

Синий рыцарь (2) был изгнан желтым рыцарем с силой 1, в паре с двумя оруженосцами (3:2). Синий забирает своего рыцаря обратно в свой двор.

Замок

Игрок размещает своего рыцаря на пустом месте рыцаря в своем замке. На каждом месте может находиться только один рыцарь.

Конфликт

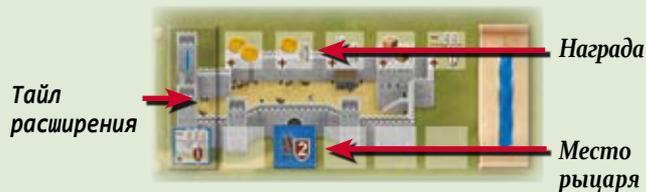
Игрок может участвовать в нескольких конфликтах. Игрок выбирает конфликт и размещает своего рыцаря на верхнее пустое место. Каждый игрок может занимать **только одно из трех мест** в каждом конфликте.

Игрок, уже участвующий в определенном конфликте может укрепить силу, накладывая своих рыцарей.

Немедленное вознаграждение:

Первые 6 рыцарей приносят своим игрокам «благодарность короля». Игрок выбирает один тайл из тех что открыты и получает награду. Затем переворачивает тайл, он не может быть выбран в этом раунде вновь.

Для подробной информации о наградах, обратитесь к дополнительному листу.



Места для 3-х рыцарей на каждой карте конфликта



Пример:

Зеленый разместил рыцаря с силой 1. Он должен поставить его на пустое место ниже синего рыцаря. Затем он выбирает тайл благосклонности и получает награду немедленно, в данном примере - тайл дворянина.



Если зеленый хочет усилить рыцаря, он размещает нового рыцаря сверху на ранее выставленного. Ни синие, ни зеленые рыцари, не могут быть выставлены на нижнее место.

Внимание: Рыцари могут быть выставлены друг на друга только в конфликте. Оруженосцы в конфликте не используются.

Фаза 2: Парламент

После размещения последнего рыцаря, собирается Английский Парламент. Игроки должны проголосовать за 3 новых закона, один за другим. Они начинают с 1 закона, нижняя ряд, слева.

Процедура голосования

Все игроки голосуют одновременно и тайно. Они голосуют за или против закона, и помещают соответствующий тайл голосования лицом вниз перед собой.

Все игроки могут тайно навязать свое решение, используя столько маркеров голосования, сколько хочется.

В итоге все игроки имеют на руках маркеры голосования, они одновременно выкладывают маркеры на стол и вскрывают тайлы голосования.

Результаты голосования

Игроки посчитывают голоса за и против закона. Каждый **тайл** и **маркер** голосования считаются за 1 голос.

Большинство побеждает. В случае ничьей, закон будет одобрен.

Верните все использованные маркеры голосования обратно в общий запас.



Тайл голосования: За, я одобряю новый закон.



Тайл голосования: Против, я отклоняю новый закон.

Новый закон одобрен

Удалите прежний закон (верхний ряд, слева) с доски Парламента. Затем сдвиньте в сторону другие законы, на одну позицию слева на право и разместите новый закон на свободное место справа.

Новый закон отклонен

Удалите отклоненный закон из игры и оставьте прежние законы без изменений.

Используйте ту же процедуру для 2-го и 3-го законов.

Игроки, по-прежнему имеющие маркеры голосования после 3-х голосований, возвращают их в общий запас.

Исполнение 3-х действующих законов

После завершения всех голосований, есть три действующих закона. Они применяются слева на право и приносят игрокам награды.



Результат голосования 3:3. Этого достаточно для одобрения закона. Прежний закон, верхний слева, удаляется из игры. Новый закон размещается на правом свободном месте.



Результат голосования 2:3. Новый закон отклонен и удаляется из игры.



Условие получения награды

Награда

Подробная информация о законах на стр. 8

Фаза 3: Награды

Графства, замки и конфликты оцениваются по порядку.

Графства

Все 9 графств приносят свои награды от А до I, в таком порядке. Награждаемый игрок всегда должен выбирать один из трех вариантов:

- Взять один тайл дворянина из этого графства.
- Взять другую указанную награду этого графства.
- Заплатить 3 золота (в общий запас) и взять обе - тайл дворянина и другую указанную награду.

После того как игрок получил награду, он забирает рыцаря обратно во двор. Если рыцарь был с оруженосцами, верните их в общий запас.

Специально для Surrey (I): Выбор первого игрока

В графстве Суррей, игрок, помимо получения своей награды, также выбирает первого игрока. Он может выбрать любого игрока, включая себя. Первый игрок берет маркер первого игрока (или оставляет его) и новый порядок игроков вступает в силу немедленно. Если ни один рыцарь не был помещен в графство Суррей, текущий первый игрок сохраняет маркер.

Подробная информация о наградах в дополнительном листе.



Верните оруженосцев в общий запас

Рыцарь возвращается во двор



Пример: Желтая считает Стафффорд и платит 3 золота, чтобы получить обе награды.

1. Она размещает тайл дворянина на первом свободном месте в своей компании за столом.
2. Она улучшает одного из своих рыцарей, не того что в резерве, увеличивая его силу на один уровень.



Пример: Красный считает Суррей и выбирает нового первого игрока. В качестве награды он выбирает 2 оруженосцев и 2 золота.

Замки

Вначале первый игрок получает награды за свой замок, затем остальные игроки по часовой стрелке.

Каждый игрок получает указанные награды за:

- Размещенных рыцарей в своем замке
- Имеющиеся расширения
- Компанию за столом

Игрок сам решает в каком порядке получать награды за рыцарей в своем замке и расширения.

После получения наград, рыцарь возвращается во двор, тайл расширения остается на замке.

Далее игрок считает свою компанию за столом. За каждого присутствующего дворянина, включая себя, игрок получает 1 маркер голосования. Маркеры голосования, размещенные на поле замка игрока, видимы для всех игроков. Игроки не получают маркеры голосований в пятом, заключительном раунде.

Конфликты

Конфликты во Франции решаются один за другим и приносят игрокам очки власти.

Разрешение конфликта идет в 2 этапа:

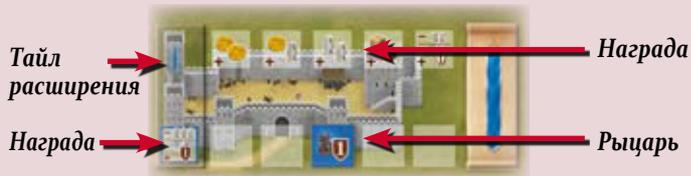
1. Победитель в конфликте: Англия или Франция

Сложите силу всех рыцарей, участвующих в этом конфликте. Если их совокупная сила равна или превышает силу Франции, побеждает Англия. Если их совокупная сила ниже силы Франции, побеждает Франция.

2. Вклад каждого игрока: Определите ранги игроков, по суммарной силе рыцарей каждого игрока, участвующих в этом конфликте. В случае ничьей, игрок, вошедший в конфликт позже, имеет преимущество, т.е. игрок, чьи рыцари на более низкой позиции из 3-х мест рыцаря.

Распределение очков власти:

- **Англия победила в конфликте:** Три уровня очков власти присуждается игрокам. Игрок с наивысшим рангом получает наибольшее количество очков, второй игрок по рангу получает средние очки, и игрок с 3-м рангом получает наименьшие очки. Удалите карту конфликта и верните своих рыцарей во двор.



Пример:

Синий получает награды за рыцаря и расширение в своем замке:

Он берет двух оруженосцев для своего рыцаря.

Он берет нового рыцаря с силой 1 за свой тайл расширения, но должен вернуть 3 оруженосцев в общий запас



Пример: Синий считает компанию за столом, которая приносит ему 5 маркеров голосования: 4 за тайлы дворян, 1 за Лорда Замка (себя самого).

Внимание: Тайлы дворян приносят дополнительные очки власти при окончательном подсчете очков.

Внимание: Если есть карты конфликта в нижнем ряду, они считаются первыми, далее карты конфликта в верхнем ряду.

Карта конфликта



Рубашка



Очки власти за 1, 2 и 3 ранги

Сила Франции

Лицо



Синий: Рыцарь с силой 2
Зеленый: Рыцарь с силой 1
Красный: Рыцарь с силой 2

Пример 1:

В конфликте победила Англия (5:5).

Ранги участвующих в конфликте игроков, следующие:

Ранг 1: Красный, общая сила 2 } У красного ранг выше, так как
Ранг 2: Синий, общая сила 2 } он вошел в конфликт позже.

Ранг 3: Зеленый, общая сила 1

Красный получает 4 очка власти, Синий получает 2 и Зеленый 1 очко власти.

Внимание: Если нет игроков с рангом 2 или 3, никто не получает соответствующие очки власти.

- **Франция побеждает в конфликте:** Даже если Франция побеждает в конфликте, игроки получают очки власти. Наибольшие очки не получает никто, средние очки получает игрок с рангом 1, и наименьшие очки с рангом 2. Все рыцари остаются на местах. Этот конфликт продолжается и проходит вторая битва. Переместите карту конфликта и связанных с ней рыцарей в нижний ряд, не меняя расположения рыцарей.

- **Англия побеждает во второй битве:** Применяются те же правила, что и в первой битве.

- **Франция побеждает во второй битве:** Очки власти начисляются как и в первой битве, но рыцари попадают в плен. Игроки могут выкупить своих рыцарей, заплатив 1 золото за каждый уровень силы; это в интересах игрока. Если игрок выкупает своих рыцарей, они возвращаются в свой двор, в противном случае они размещаются в резерв на игровом поле. Удалите карту конфликта из игры.



Синий: Рыцарь с силой 2
Зеленый: Рыцарь с силой 1

Пример 2:

Победитель конфликта Франция (3:5). Никто не получает 4 очка власти. Ранги участников конфликта следующие:

Ранг 1: Синий, суммарная сила 2 = 2 очка власти

Ранг 2: Зеленый, суммарная сила 1 = 1 очко власти

Все рыцари продолжают свое участие в этом конфликте, далее во второй битве.

Внимание: Если в каком-либо конфликте нет рыцарей, этот конфликт проигран Англией и его карта перемещается в нижний ряд.

Подготовка к следующему раунду игры:

Подготовьтесь к следующему раунду игры, после подсчета завершенных конфликтов.

Конфликт:

Вскройте две новые карты конфликта и разместите их в верхнем ряду. Все тайлы «благосклонность короля» лежащие лицом вниз, переверните лицом вверх.

Парламент:

Вскройте 3 новых закона из колоды, и разместите их на месте для новых законов, слева на право.

Конец игры и финальный подсчет очков

Окончательный подсчет очков происходит после 5 раунда игры.

Очки власти начисляются следующим образом:

- **8 очков власти** получает игрок с наивысшей силой всего своего рыцарства. Второй игрок получает 4 очка. В случае ничьей, очки получает игрок с наибольшим числом оруженосцев.
- **8 очков власти** игроку с наибольшим числом расширений в его замке. Второе место получает 4 очка. В случае ничьей, очки власти получает игрок с наибольшим количеством золота.
- **Очки власти** получают все игроки с более чем 1 тайлом дворянина в своей компании за столом.

Игра заканчивается. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков власти.

В случае ничьей, побеждает несколько игроков.

Внимание: рыцари в резерве не принадлежат рыцарству.

Подсказка: Если после учета оруженосцев все еще ничья за первое место, разделите 12 очков власти (8+4) на число спорящих игроков и разадйте им поровну.

Если 1 игрок занимает первое место и несколько игроков - второе место, разделите 4 очка между спорящими игроками. Неделимые очки будут потеряны.

Дворянин	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Очки власти	0	1	3	6	10	15	21	28	36

Правила для 2-х игроков

Используйте правила для 4-игроков, со следующими изменениями:

Оба игрока имеют союзника. У союзников есть собственные замки, не имеющие расширений. Каждый игрок принимает решения за союзника и размещает его рыцарей.

Союзники не получают очки, маркеры голосования, золото или оруженосцев. Правила, касающиеся наград, приведены ниже. Игроки не могут использовать свое золото или оруженосцев для рыцарей союзника.

Подготовка

Оставьте ширмы в коробке, они не используются. Золото и оруженосцы игрока видны для соперника. Разместите по 2 тайла дворянина в каждом графстве.

Каждый игрок выбирает цвет своего союзника и получает:

- 2 поля союзника (1 х замок/ 1 х задний двор)
- 7 рыцарей союзника. Поместите 1 рыцаря с силой 2 во двор, 6 оставшихся рыцарей в резерв.

Пример: Синий выбрал Желтого в качестве союзника.

Замок союзника:

- Новый рыцарь с силой 1
- Улучшить уровень рыцаря

Двор союзника:



Игровой процесс

■ Фаза 1: Размещение рыцарей

Активный игрок размещает или одного из своих рыцарей или одного рыцаря союзника.

Игроки могут разместить рыцарей союзника во все графства, конфликты или замок союзника.

Графство: Рыцари союзника не могут поддерживаться оруженосцами. Игрок не может изгонять своих рыцарей и рыцарей союзника.

Замок: Игрок не может размещать своих рыцарей в замке союзника, и наоборот.

Конфликт: Игрок может размещать своих рыцарей и союзника на одной карте конфликта, но они не могут делить между собой одно место рыцаря.

Если союзник получает «благосклонность короля», награда имеет следующий эффект:

- **Золото/оруженосцы:** Награда не выплачивается.
- **Улучшение:** Улучшите одного рыцаря союзника на 1.
- **Тайл дворянина:** Любой тайл дворянина по выбору игрока удаляется из игры.

■ Фаза 2: Парламент

Союзники не имеют права голоса. Что касается законов, рыцари союзника, не считаются рыцарями игрока. Союзники не получают наград от законов.

■ Фаза 3: Награды

Графство: Союзник может использовать награды:

- Новый рыцарь с силой 1, для себя
- Улучшение одного из своих рыцарей
- Тайл дворянина - удалить из игры
- Вылазка во Францию

Другие награды не используются.

Специально для Суррей: Если союзник находится в Суррей, его игрок определяет первого игрока.

Замок союзника: Не нужно тратить оруженосцев за новых рыцарей и улучшения.

Конфликт: При определении вклада каждого игрока, союзник считается самостоятельным игроком. Согласно своей силе игроки и союзники имеют собственные ранги. Вы расплачиваетесь очками власти за союзников. Пленные рыцари не могут быть выкуплены, поместите их в резерв.

Окончание игры для 2-х игроков

Союзники не участвуют в финальном подсчете. Присуждается только 8 очков власти за первое место при сравнении силы рыцарства и количества расширений.

0



Игрок с наибольшим количеством золота может улучшить одного из действующих рыцарей. В случае ничьей, все равные игроки получают эту награду.

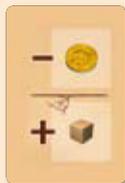


Игрок, использующий больше оруженосцев, получает нового рыцаря с силой 1 из резерва в личный запас. В случае ничьей, все равные игроки получают эту награду.



Все игроки получают 3 очка власти за каждые 2 графства занятые своими рыцарями.

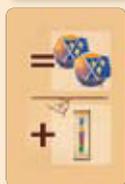
1



Игроки могут купить 1 маркер голосования за 1 золото каждый. По порядку, начиная с первого игрока, каждый игрок решает сколько маркеров голосования он хочет купить.



Игроки могут потратить 1 оруженосца и 1 золото за каждые 3 очка власти. По порядку, начиная с первого игрока, каждый игрок решает сколько оруженосцев/золота хочет потратить.



Игроки могут взять 1 тайл расширения и разместить его в своем замке за каждые 2 конфликта, в которых участвуют его рыцари.

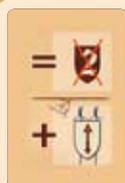


Игрок получает 1 оруженосца из общего запаса за каждого действующего рыцаря с силой 2.

2



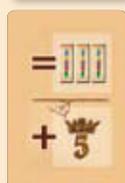
Игроки получают 1 оруженосца, 1 маркер голосования и 1 золото из общего запаса, за каждые 2 конфликта, в которых у него есть по крайней мере 1 действующий рыцарь.



Игроки, не имеющие действующих рыцарей с силой 2, могут улучшить 1 из своих рыцарей.



Все игроки, имеющие действующего рыцаря с силой 3, могут обменять его на своего рыцаря с силой 4, если они доступны из резерва.



Игроки получают 5 очков власти за каждые 3 тайла расширения в своем замке.

3



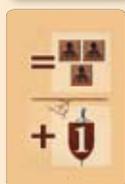
Игроки получают 3 очка власти за каждый конфликт, в котором у них есть по крайней мере 1 действующий рыцарь.



Игроки получают 8 очков власти за каждые 3 графства, в которых у них есть по крайней мере 1 действующий рыцарь.



Игроки, у которых в данное время задействованы все 3 рыцаря с силой 1, получают 5 очков власти.



Игроки получают 1 нового рыцаря из резерва в свой двор, за каждые 3 тайла дворянина в своей компании за столом.

4



Игроки могут купить 1 очко власти за 1 золото, каждый. По порядку и начиная с первого игрока, каждый решает сколько очков власти он хочет купить.



Игроки могут потратить 1 оруженосца за каждое 1 очко власти. По порядку, начиная с первого игрока, каждый решает сколько оруженосцев он хочет потратить.



Игроки, у которых в настоящее время есть действующие рыцари всех 4 уровней сил, получают 6 очков власти.