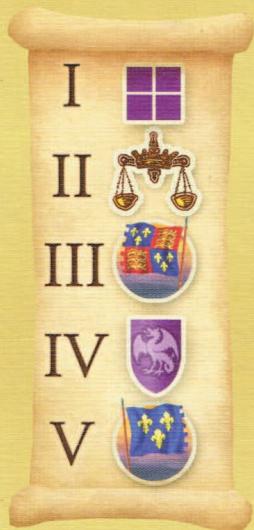


# Lancaster



## I Placement des chevaliers

Chaque joueur à son tour pose un chevalier accompagné éventuellement d'écuyers :

**Dans une province :** le chevalier doit avoir une puissance supérieure ou égale à la puissance requise si la case est libre, supérieure au chevalier adverse présent si la case est occupée.

*Le chevalier évincé revient à son propriétaire et sera remplacé à son tour de jeu. Les écuyers éventuellement évincés retournent à la réserve commune.*

**Dans son château :** le joueur place un chevalier sur une case libre de son château.

**Dans un conflit avec la France (sans écuyer) :** le joueur place un chevalier sur une case libre en partant du haut **ou** au-dessus d'un de ses chevaliers, augmentant sa valeur, s'il est déjà présent dans le conflit. Il choisit une plaquette faveur du Roi, bénéficie immédiatement de son avantage puis la retourne. Elle n'est plus disponible jusqu'à la fin du tour.

## II Parlement : Vote des lois

Pour chacune des 3 nouvelles lois, les joueurs vont voter avec leurs plaquettes "pour" ou "contre", faces cachées, auxquelles ils peuvent ajouter des voix avec leurs pions votes. À la fin de la phase, **tous les pions sont défaussés** et les lois sont appliquées.

## III Gains des provinces

Les 9 provinces sont décomptées les unes après les autres. Pour chacune, le joueur présent peut bénéficier du bonus **ou** prendre un noble s'il ne le possède pas encore et l'ajouter à sa table ronde. Il est possible de réaliser **les 2 actions** en payant 3 pièces d'or.

## IV Gains de son château

Les joueurs bénéficient des bonus pour **chaque chevalier** placé sur une case de son château, pour **chaque extension** construite (les bonus sont appliqués dans l'ordre de son choix) et d'un pion de vote pour **chaque noble** présent à sa table ronde.

## V Conflits contre la France

Sur chaque combat, le joueur dont les chevaliers ont la plus forte valeur remporte la récompense la plus élevée. En cas d'égalité, le joueur placé sur la case la plus basse est favorisé.

Les valeurs de tous les chevaliers présents sur un combat sont additionnées. Si le total est **inférieur** à celui de la France, la France gagne. La première récompense n'est pas attribuée, les joueurs engagés se partagent les récompenses de rang 2 et 3. S'il s'agit de la première tentative, la carte conflit et les chevaliers sont décalés vers le bas. À la 2ème tentative, la carte et les chevaliers sont défaussés. (*Mais on peut racheter ces chevaliers pour leur valeur.*)

Si le total est **supérieur ou égal** à celui de la France, l'Angleterre gagne. Les joueurs engagés se partagent les 3 récompenses, la carte conflit est retirée.

# Lancaster

## Présentation des cartes de loi

### Cartes de loi de niveau 0



Le joueur le plus riche peut monter en grade un de ses chevaliers.



Tous les joueurs marquent 3 pts de victoire par couple de 2 provinces dans lesquelles ils ont placé un chevalier.



Le joueur possédant le plus d'écuyers peut ajouter un chevalier de niveau 1 à sa cour.

### Cartes de loi de niveau 1



Les joueurs peuvent échanger une pièce d'or contre un pion vote.



Tous les joueurs qui ont placé 2 chevaliers dans des conflits différents peuvent ajouter une extension à leur château.



Les joueurs peuvent échanger une pièce d'or et un écuyer contre 3 points de victoire.



Pour chaque chevalier de niveau 2 qu'ils possèdent, les joueurs reçoivent un nouvel écuyer.

### Cartes de loi de niveau 2



Tous les joueurs qui ont placé 2 chevaliers dans des conflits différents reçoivent un pion de vote, un écuyer et une pièce.



Tous les joueurs peuvent monter en grade un chevalier de niveau 3.



Tous les joueurs ne possédant pas de chevalier de niveau 2 peuvent monter un grade l'un de leur chevalier.

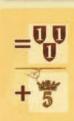


5 points de victoire sont accordés aux joueurs possédant 3 extensions dans leur château.

### Cartes de loi de niveau 3



3 points de victoire sont accordés pour chaque conflit dans lequel un joueur a placé au moins un chevalier.



Tous les joueurs qui possèdent 3 chevaliers de niveau 1 reçoivent 5 points de victoire.



8 points de victoire sont accordés aux joueurs ayant placé un chevalier dans 3 provinces.



Pour 3 plaquettes de noblesse présentes dans leurs châteaux, les joueurs reçoivent un nouveau chevalier de niveau 1.

### Cartes de loi de niveau 4



Les joueurs peuvent échanger une pièce d'or contre un point de victoire.



Les joueurs peuvent échanger un écuyer contre un point de victoire.



Chaque joueur ayant placé un chevalier de chacun des 4 niveaux emporte 6 points de victoire.