

## Lancaster - KSR (Version 3 - 4 Spieler)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, 5 Runden zu je 3 Phasen. Gold/Knappen liegen hinter Sichtschirm.  
Gold, Knappen, Stimmsteine gelten als unbegrenzt.  
Man darf auf Erträge verzichten.\*

### I. Platzieren der Ritter:

- ♦ ;Man muss 1 eigenen Ritter vom eig. Hof auf ein Ritterfeld an einem der 3 u.a. Orte einsetzen.
- ♦ Das gleiche macht anschließend jeder Spieler reihum.  
Es geht solange reihum mit dem Einsetzen weiter, bis alle Ritter platziert sind.

### County: (Haupt- spiel- plan)

- ♦ Den Ritter auf ein freies oder besetztes Ritterfeld setzen.
- ♦ Der Ritter muss die Mindeststärke haben, die dort verlangt wird.
- ♦ Es kann nur genau 1 Ritter auf dem Ritterfeld je County stehen.
- ♦ Knappen können beim Einsetzen in beliebiger Anzahl dem Ritter beigelegt werden (Stärke +1 je Knappe), sie zählen aber nicht bei der Mindeststärke mit.
- ♦ Ist das Feld schon durch einen fremden Ritter besetzt, kann er verdrängt werden durch genau 1 Ritter und ggf. zusätzliche Knappen in höherer Stärke.
- ♦ Ein verdrängter Ritter kommt an den Hof seines Besitzers zurück und kann in der Spielreihenfolge wieder platziert werden. Knappen => in allg. Vorrat.

### Castle:

- ♦ Den Ritter auf belieb. freies Ritterfeld in eigenes Castle setzen. Je Feld = 1 Ritter.

### Konflikt:

- 
- 
- 



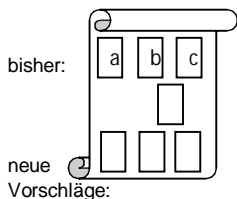
- ♦ Jeder Spieler kann sich an beliebig vielen Konflikten beteiligen. Er wählt einen Konflikt und setzt den Ritter auf das dort oberste freie Ritterfeld. Jeder Spieler darf pro Konflikt nur 1 der 3 Felder belegen.
- ♦ Ist man schon beteiligt, kann man stets einen weiteren Ritter auf schon vorhandene eigene Ritter legen.

### Sofortige Erträge bei Einsatz auf einem Konflikt:

Die ersten 6 Ritter bringen dem jeweiligen Spieler die "Gunst des Königs": Ein offen liegendes Gunstplättchen wählen + sofort Ertrag erhalten. Plättchen umdrehen - Es ist für die aktuelle Runde nicht mehr verfügbar.

### II. Parlament:

Die 3 neuen Gesetze einzeln von links nach rechts abstimmen.



- ♦ Alle Spieler stimmen gleichzeitig ab (dafür/dagegen) und legen das entsprechende Stimmpplättchen verdeckt vor sich ab.
- ♦ Mit Stimmsteinen kann man geheim seine Entscheidung verstärken. Man zeigt nicht an, wie viele Stimmen man einsetzen will. Haben sich alle Spieler entschieden, deckt man gemeinsam auf. Auswerten: Jedes Plättchen und jeder Stimmstein = 1 Stimme.  
Die Mehrheit setzt sich durch.  
Bei Patt gilt das Gesetz auch als angenommen.  
Eingesetzte Stimmsteine => in allg. Vorrat.  
Auch nicht genutzte Stimmsteine kommen nach den 3 Abstimmungen jeder Runde in allg. Vorrat.\*



dafür

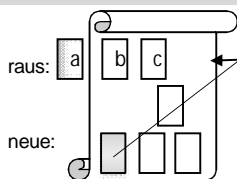


dagegen

- ♦ Gesetz wird angenommen:  
Es rutscht oben rechts nach.

- ♦ Gesetz wird abgelehnt:  
Gesetz aus dem Spiel nehmen.  
Nichts wird geändert.

- ♦ Die Abstimmungen für die Gesetze 2 und 3 verlaufen nach gleichem Prinzip.



- ♦ Nach den Abstimmungen gibt es jede Runde immer 3 gültige Gesetze in der oberen Reihe.  
**Sie werden** der Reihe nach von links nach rechts **ausgewertet** und geben Erträge.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.08.11  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*lt. Autor im Forum spielbox.de

## Erträge:

### III. Counties:

In Reihenfolge von A bis I liefern diese Erträge. Man hat die Wahl aus 3 Optionen:

- ➡ Ein dort liegendes Adligen-Plättchen nehmen.
  - ➡ Den anderen dargestellten Ertrag nehmen.
  - ➡ 3 Gold in allg. Vorrat zahlen und Adligen-Plättchen nehmen und dann den 2. Ertrag. Danach geht der Ritter an den Hof zurück. Waren Knappen dabei => in allg. Vorrat.
- Surrey: Der Spieler bestimmt belieb. Startspieler (sofort neue Reihenfolge), sonst bleibt bisheriger.

### IV. Castles:

Der Startspieler wertet sein komplettes Castle. Dann folgen die Mitspieler im U-Sinn. Jeder Spieler erhält die abgebildeten Erträge für seine:

- ➡ eingesetzten Ritter.
- ➡ vorhandenen Ausbauten.
- ➡ Tafelrunde.

Jeder Spieler bestimmt die Reihenfolge, in der seine einzelnen Ritter/Ausbauten werten. Nach jeder Wertung nimmt der Spieler den dort gesetzten Ritter an seinen Hof zurück. Danach wertet der Spieler seine Tafelrunde. Für jeden Adligen, inkl. Burgherr, gibt es **1 Stimmstein** (kommt offen aufs Castle-Tableau). In 5. Runde gibt es keine Steine.

### V. Konflikte:

Konflikte einzeln werten und Machtpunkte vergeben. **Untere** Konflikte **zuerst** werten.

- 1) Stärke aller Ritter addieren. Ist Summe >= Stärke Frankreichs, gewinnt England. Ist Summe der Ritter < Stärke Frankreichs, gewinnt Frankreich.
- 2) Stärke jedes beteiligten Spielers messen. Patt: Wer von den Beteiligten weiter unten in den Ritterfeldern steht (also später in Konflikt kam), geht vor im Rang.

### Vergabe der Machtpunkte:

England gewann: Je nach Stärke und entsprechendem Rang werden die Machtpunkte der Konfliktkarte vergeben. Konfliktkarte entfernen. Ritter: an ihren Hof zurück.

Frankreich gewann: Die höchsten Machtpunkte entfallen. Es werden nur 2 Ränge gewertet. Ritter bleiben stehen. Konfliktkarte samt Ritter in untere Reihe schieben. Dieser Konflikt geht in einer weiteren Spielrunde samt Ritter in die 2. Abhandlung.

England gewann im 2. Anlauf: Wie beim 1. Anlauf verfahren.

Frankreich gewann auch im 2. Anlauf: Nach erneuter Vergabe der Machtpunkte geraten die beteiligten Ritter in Gefangenschaft. Die Spieler können jeden Ritter für 1 Gold pro Stärkestufe freikaufen (in Spielerreihenfolge). Freigekaufte Ritter kommen zum Hof zurück, übrige in Nachschub auf dem Spielplan. Die Konfliktkarte kommt aus dem Spiel.

Konflikte ohne Ritter-Beteiligung sind für England verloren = gehen in untere Auslage,

### Vorbereitung der nächsten Runde:

Nach der Wertung des letzten Konfliktes wird die neue Spielrunde vorbereitet.

Konflikt: 2 neue Konfliktkarten werden aufgedeckt und in die obere Reihe gelegt.

Alle verdeckten Plättchen "Gunst des Königs" werden wieder offen ausgelegt.

Parlament: Es werden der Reihe nach die 3 oberen Gesetzeskarten einzeln vom Nachzieh-Stapel aufgedeckt und von links nach rechts auf die 3 Felder für Gesetzesvorschläge gelegt.

### Spielende und Schlusswertung:

- ♦ 8 Punkte für den Spieler mit höchster **Gesamtstärke** (Ritterschaft ohne Nachschub). Zweiter: 4 Punkte. Bei Patt zählen mehr Knappen der Beteiligten.
- ♦ 8 Punkte für den Spieler mit höchster **Anzahl Ausbauten** im Castle. Zweiter: 4 Punkte. Bei Patt zählt mehr Gold der Beteiligten.
- ♦ Bei Patt auf Platz 1 werden 12 Punkte auf die Beteiligten verteilt. Platz 2: 0 P. Bei nur einem Spieler auf Platz 1 und Patt auf Platz 2 werden 4 Punkte auf die Beteiligten abgerundet verteilt.
- ♦ **Machtpunkte:** Für alle Spieler mit mehr als 1 Adligen-Plättchen an ihrer Tafelrunde werten:

Adlige:	2	3	4	5	6	7	8	9
Punkte:	1	3	6	10	15	21	28	36

- ♦ Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.