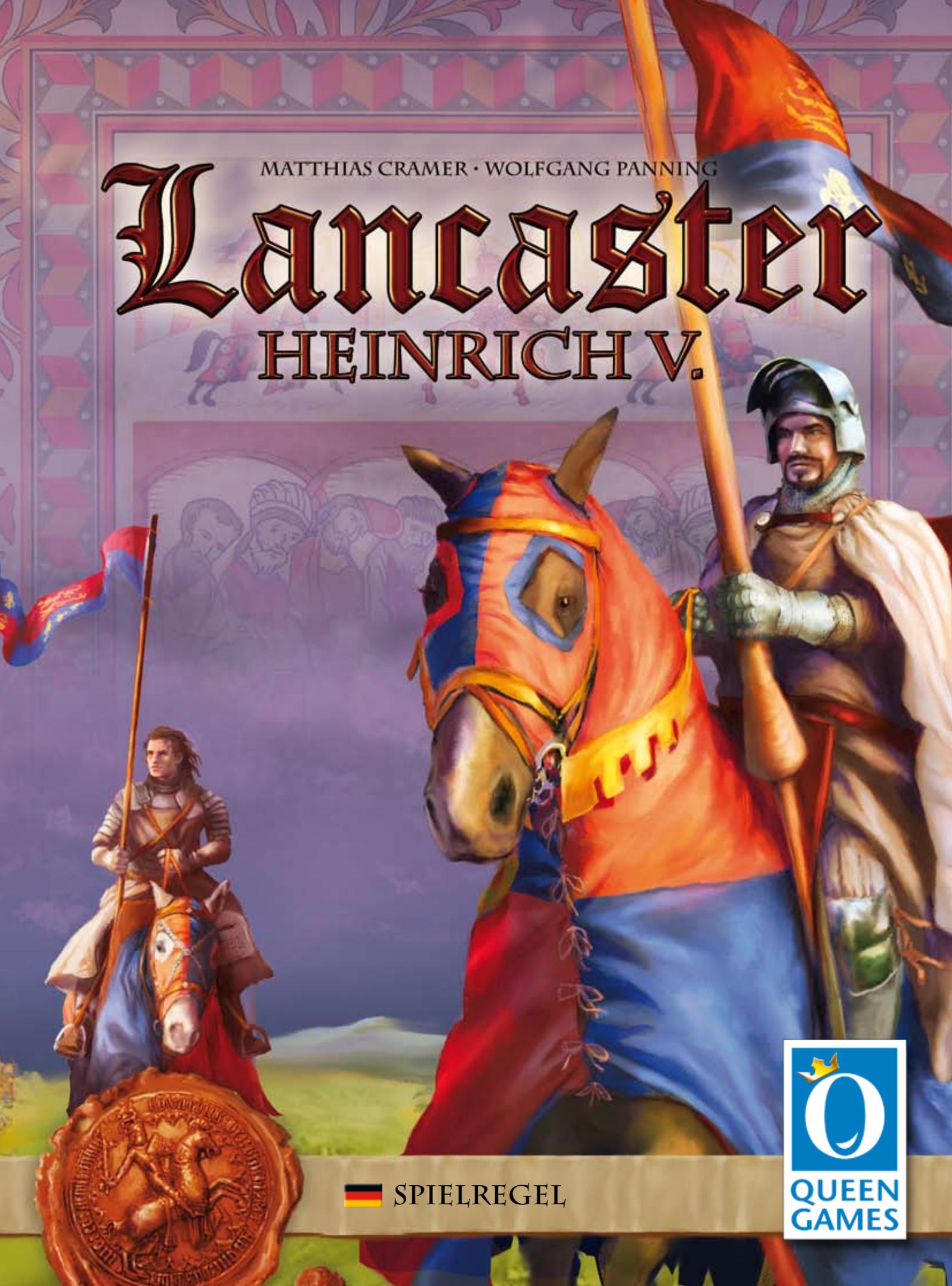


MATTHIAS CRAMER · WOLFGANG PANNING

Lancaster

HEINRICH V.



 SPIELREGEL



Lancaster

MATTHIAS CRAMER · WOLFGANG PANNING

DIE ZWEITE ERWEITERUNG

HEINRICH V. – DIE MACHT DES KÖNIGS



Am Hofe des Königs



Neue Ämter sind zu vergeben!

Die Lords bewerben sich um die beliebtesten Ämter des Landes – um Macht und Privilegien.

Benötigtes neues Spielmaterial und Änderungen im Spielaufbau

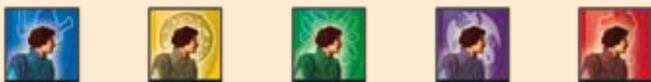
Vor dem ersten Spiel müssen je 3 der 6 braunen Holzscheiben mit den Aufklebern der Bogenschützen bzw. des Tudorritters beklebt werden. 9 schwarze Holzscheiben werden jeweils mit einem Bischofsaufkleber, die restlichen 5 mit einem Lordaufkleber in Spielerfarbe versehen.

- **Königstableau** – dieses wird unterhalb des Gesetzes-tableaus auf den Spieltisch gelegt.
- **8 Privilegien** – 2 Schutzschilde, 3 Bogenschützen und 3 Tudorritter. Die Privilegien werden auf ihren Vorratsfeldern auf dem Königstableau bereitgelegt.
- **24 königliche Siegel** – sie werden auf das Vorratsfeld gelegt.
- **3 Ämtertafeln** – werden neben dem Spielplan bereitgehalten.
- **9 Bischöfe** – je nach Spielerzahl werden sie in unterschiedlicher Anzahl auf dem Königstableau bereitgelegt:



2/3 Spieler	5 Bischöfe
4 Spieler	7 Bischöfe
5 Spieler	9 Bischöfe

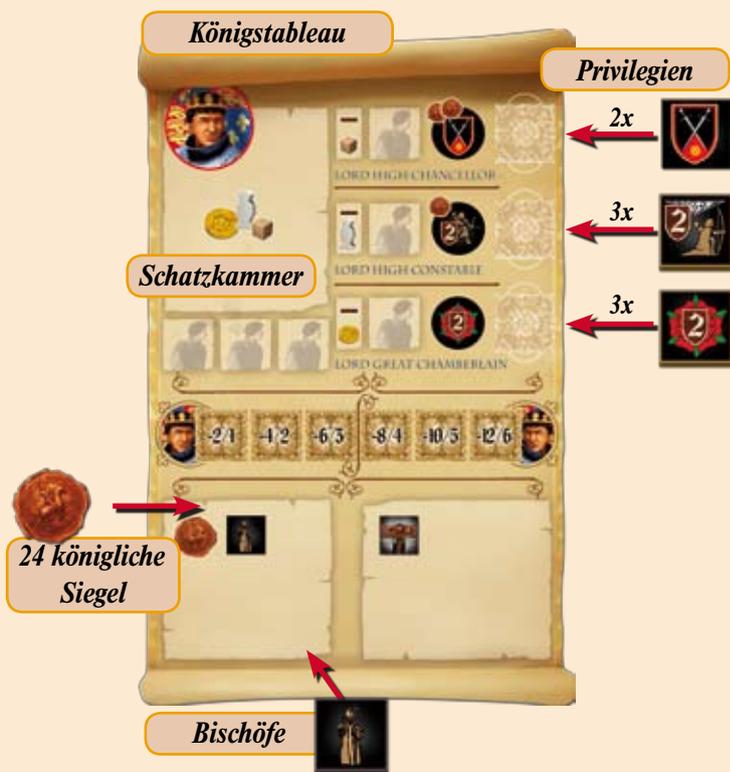
- **5 Lordsteine** – jeder Spieler erhält 1 Lordstein in seiner Spielerfarbe, den er auf das Wappenschild auf seinem Castle-Tableau legt.



Abweichend vom Basisspiel erhält jeder Spieler 2 Stimmsteine.

„Heinrich V. – Die Macht des Königs“ ist nur in Verbindung mit dem Basisspiel „Lancaster“ spielbar. „Am Hofe des Königs“ und „Der Unmut des Königs“ sind sowohl einzeln als auch in Kombination untereinander spielbar. Zusätzlich gibt es 8 neue Gesetze.

In der vorliegenden Spielregel werden lediglich die Änderungen zur Basisregel erläutert. Alle weiteren Regeln des Basisspiels bleiben unverändert.



Die Ämtertafeln:



Lord High Cancellor



Lord High Constable



Lord Great Chamberlain

Änderungen im Spielablauf

„Am Hofe des Königs“ greift in den Spielablauf der Phasen 1 und 3 ein. In Phase 1 bewerben die Spieler sich um die neuen Ämter im Reich. In Phase 3 werden die Ämter und Privilegien zugeteilt, die in der nächsten Runde genutzt werden können.

Phase 1: Platzieren der Ritter / des Lords

Der Spieler am Zug setzt entweder einen eigenen Ritter oder seinen Lord ein. Danach folgt jeweils der nächste Spieler, bis alle Ritter / Lords platziert wurden.

Der Lord **muss** am Hofe des Königs platziert werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Er bewirbt sich um ein Amt, oder er geht in die Schatzkammer.

Der Lord bewirbt sich um ein Amt

Es stehen 3 verschiedene Ämter zur Verfügung. Bei jeder Bewerbung **muss** ein spezieller Tribut **gezahlt** werden.

Amt	Tribut
Lord High Chancellor	1 Stimmstein
Lord High Constable	1 Knappe
Great Lord Chamberlain	1 Gold

Der Spieler platziert seinen Lordstein, den er mit **beliebig vielen eigenen Rittern** und **Bischöfen verstärken** kann, auf dem entsprechenden Lordfeld und zahlt den geforderten Tribut in die Schatzkammer.

Alle Steine werden als Turm, mit dem Lord obenauf, gemeinsam eingesetzt. Lordstein und Bischöfe zählen je 1 Stärkepunkt; Ritter ihre jeweilige Stärke. **Die Bewerbung darf nachträglich nicht mehr verstärkt werden.**

Jeder Lordstein kann durch stärkere Kombinationen (höherer Turm) von den Lordfeldern **verdrängt** werden.

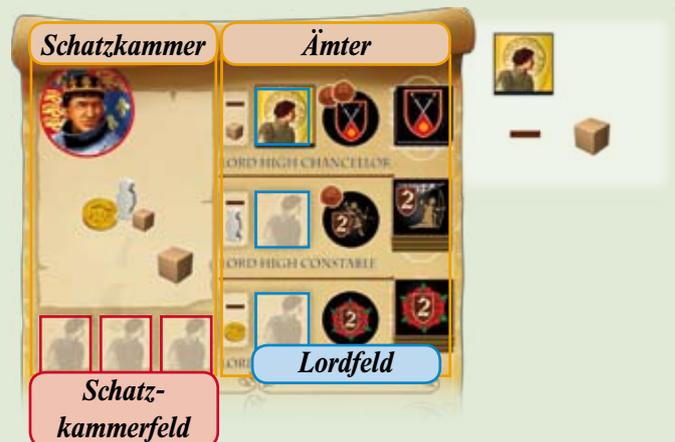
Der **verdrängte** Spieler nimmt seinen Lordstein sowie sämtliche zur Verstärkung eingesetzten Steine zurück an seinen Hof und setzt sie später in Spielerreihenfolge neu ein. Den gezahlten Tribut erhält er nicht zurück.

Der **verdrängende** Spieler setzt seine Steine als Turm auf dem entsprechenden Lordfeld ein und zahlt den geforderten Tribut in die Schatzkammer.

Der Lord geht in die Schatzkammer

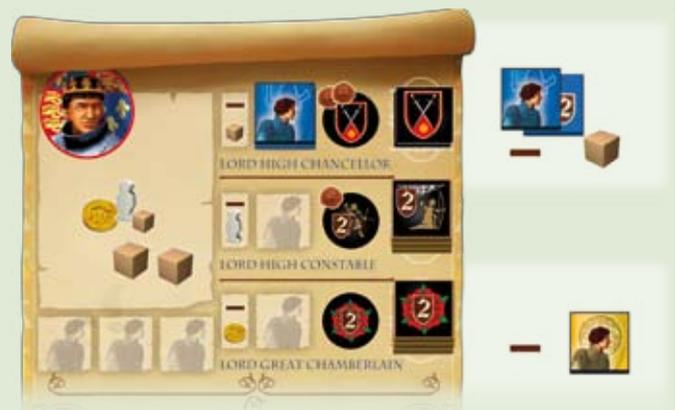
Setzt ein Spieler seinen Lord in die Schatzkammer, darf er sich **sofort** alle dort liegenden **Stimmsteine** oder alle **Knappen** oder das gesamte **Gold** nehmen.

Lordsteine in der Schatzkammer können nicht verdrängt werden. Sie müssen daher auch nicht verstärkt werden.



Spieler Gelb bewirbt sich um das Amt des Lord High Chancellor. Er legt seinen Lordstein auf dem Königstableau ab und bezahlt 1 Stimmstein als Tribut in die Schatzkammer.

Anmerkung: Die Spieler können Bischöfe in Phase 3 erhalten.



Spieler Blau bewirbt sich ebenfalls um das Amt des Lord High Chancellor. Er verstärkt seinen Lord mit einem Ritter Stärke 2 und platziert beide Steine auf dem Königstableau. Auch er legt 1 Stimmstein als Tribut in die Schatzkammer.

Spieler Gelb nimmt seinen Lordstein zurück, seinen Stimmstein erhält er nicht zurück. Er bleibt in der Schatzkammer.



Spieler Rot geht mit seinem Lord in die Schatzkammer und nimmt sich sofort die dort liegenden Stimmsteine.

Phase 3: Erträge

Vor der Wertung der Counties, Castles oder Konflikte, werden die Ämter vergeben.

Die Spieler, deren Lordsteine auf den Lordfeldern stehen, erhalten die entsprechende Amtskarte, das Privileg (1x) und je nach Amt königliche Siegel. Jedes **Privileg darf nur in der nächsten Runde genutzt** und kann nur zusammen mit einem eigenen Ritter platziert werden.

Die königlichen Siegel legt der Spieler hinter seinen Sichtschirm – sie bringen am Ende des Spiels Machtpunkte.

Wurde sich um ein Amt nicht beworben, behält der vorherige Amtsinhaber die Amtskarte – er erhält wieder das Privileg und ggfs. Siegel.

Nach der Vergabe der Ämter nimmt jeder Spieler seinen Lordstein und ggfs. Bischöfe und Ritter zurück an seinen Hof. Eingesetzte Tudorritter kommen zurück in den Vorrat.



Spieler Blau hat das Amt des Lord High Chancellor erworben. Er erhält 2 Siegel, 1 Schutzschild und die Ämterkarte. Seinen Lordstein und seinen Ritter nimmt er zurück an seinen Hof. Die Siegel kommen hinter seinen Sichtschirm, das Schutzschild und die Ämtertafel legt er bereit.

Spieler Rot nimmt seinen Lord zurück an seinen Hof.

Anmerkung: Spieler, die das Privileg in der nächsten Runde nicht einsetzen, geben es am Ende der Runde ungenutzt zurück.

Die Ämter und ihre Privilegien im Überblick

Lord High Chancellor erhält 2 Siegel, 1 Schutzschild

Das **Schutzschild** wird **zusammen** mit einem Ritter in ein County gelegt. Dieser Ritter kann **nicht verdrängt** werden. Nach der Wertung des Counties kommt das Schutzschild zurück auf das Königstableau.

In Runde 5 erhält der Lord High Chancellor 2 Siegel aber kein Schutzschild.

Lord High Constable erhält 1 Siegel, 1 Bogenschütze

Der **Bogenschütze** wird **zusammen** mit einem Ritter in den **Konflikt** nach Frankreich geschickt. Der Ritter kommt dabei auf das oberste freie Feld und der Bogenschütze **muss** auf dem freien Feld direkt unter dem Ritter platziert werden. Wird der Ritter auf das unterste Ritterfeld platziert, kann der Bogenschütze in diesem Konflikt nicht eingesetzt werden. Der **Bogenschütze** besitzt die **Stärke 2** und kann **nicht verstärkt** werden.

Bei der Wertung des Konflikts belegt der Bogenschütze einen eigenen Rang. Die Machtpunkte für diesen Rang erhält der Spieler, der ihn eingesetzt hat.

- **England gewinnt den Konflikt:** Der Bogenschütze kommt zurück in seinen Vorrat.

- **Frankreich gewinnt den Konflikt...**

... **im ersten Anlauf:** Der Bogenschütze wird zusammen mit der Konfliktkarte und den Rittern in die untere Auslage verschoben. Er zählt auch in der nächsten Runde für den Spieler, der ihn platziert hat, auch wenn dieser das Amt verliert.



Spieler Blau setzt sein Schutzschild in Stafford zusammen mit seinem Ritter Stärke 2 ein. In dieser Runde kann sein Ritter nicht verdrängt werden.



Beispiel 1: Spieler Grün setzt seinen Ritter Stärke 1 zusammen mit seinem Bogenschützen im Konflikt ein.



Beispiel 2: Spieler Grün setzt nur seinen Ritter Stärke 1 ein. Seinen Bogenschützen kann er nicht platzieren, da unterhalb seines Ritters kein freies Ritterfeld mehr ist.



Der Konflikt geht für England verloren. Der Bogenschütze wird zusammen mit den Rittern in die untere Auslage verschoben.

... im zweiten Anlauf: Der Bogenschütze kommt zurück in seinen Vorrat.

In Runde 5 erhält der Lord High Constable 1 Siegel aber keinen Bogenschützen.

Lord Great Chamberlain erhält kein Siegel, 1 Tudorritter

Der Tudorritter hat die Stärke 2 und wird zusammen mit einem Ritter in einem County oder einem Konflikt oder zur Verstärkung des eigenen Lord am Hofe des Königs eingesetzt. Er bleibt solange bei dem Ritter, bis dieser zurück an den Hof des Spielers kehrt. Der Tudorritter kommt dann zurück in seinen Vorrat.

Im County zählt der Tudorritter zusammen mit dem Ritter, den er begleitet, für die geforderte Mindeststärke.

Frankreich gewinnt den Konflikt im ersten Anlauf, wird der Tudorritter zusammen mit seinem Ritter in die untere Auslage verschoben. Gewinnt Frankreich auch im zweiten Anlauf, kommt er zurück in seinen Vorrat.

In Runde 5 erhält der Lord Great Chamberlain den Tudorritter. Der Spieler zählt dessen Stärke in der Schlusswertung zu seiner eigenen Rittermacht.

Der Tudorritter verstärkt ...



Anmerkung: In Dorsey geht der Tudorritter mit nach Frankreich.

Die Bischöfe

Erhält ein Spieler den Ertrag „Aufwertung eines Ritters“ kann er statt einen Ritter aufzuwerten einen Bischof nehmen. Diese Möglichkeit entfällt, wenn alle Bischöfe vergeben sind. **Kein Spieler darf mehr als 3 Bischöfe besitzen.**



Jeder Bischof hat die Stärke 1. Er kann **nur** zusammen mit dem eigenen Lord auf dem Lordfeld am Hofe des Königs eingesetzt werden.

Schlusswertung

Bischöfe und Siegel bringen am Ende des Spiels zusätzliche Machtpunkte. Dabei wird die Anzahl der eigenen schwarzen Steine (Lordstein + Anzahl der eigenen Bischöfe) mit der Anzahl der eigenen Siegel multipliziert.

Beispiel: Spieler Blau hat am Spielende 2 Bischöfe und 8 Siegel. Er erhält hierfür insgesamt 24 Machtpunkte:

$1x \text{ Lordstein} + 2x \text{ Bischöfe} = 3 \text{ schwarze Steine}$

$3 x 8 \text{ Siegel} = 24 \text{ Machtpunkte}$

Besonderheiten im Spiel zu zweit

- Die Siegel der Spieler werden offen gesammelt.
- Jeder Spieler erhält zusätzlich den Lord des Verbündeten.
- Der eigene Lord und der Lord des eigenen Verbündeten können einander bei der Bewerbung um ein Amt nicht verdrängen.
- Der Lord des eigenen Verbündeten zahlt bei Bewerbungen um ein Amt keinen Tribut. Ritter des Verbündeten können nur den verbündeten Lord – eigene Ritter nur den eigenen Lord verstärken. Geht der verbündete Lord in die Schatzkammer, entfernt er entweder alle Stimmsteine, alle Knappen oder das gesamte Gold und legt es in den entsprechenden Vorrat zurück.
- Der Verbündete kann Ämter erwerben, erhält das dazugehörige Privileg – aber keine Siegel. Eigene Ämter und Ämter des Verbündeten müssen streng getrennt gehalten werden. Ämterkarten werden dem Castletableau des jeweiligen Amtsinhabers zugeordnet. Die Privilegien dürfen nur für Ritter bzw. den Lordstein des jeweiligen Amtsinhabers eingesetzt werden.
- Jedes Mal wenn der Verbündete den Ertrag Aufwertung seiner Ritter erhält, kann er statt einen seiner Ritter aufzuwerten einen Bischof nehmen und aus dem Vorrat entfernen. Der Bischof geht aus dem Spiel.

Der Unmut des Königs



Die Spieler bekommen den Zorn des Königs nach jedem verlorengegangenen Konflikt zu spüren. Mangelnde Unterstützung zieht Schande nach sich, die sich nur mit Hilfe des Towers tilgen lässt.

Benötigtes neues Spielmaterial und Änderungen im Spielaufbau

- **Königstableau** – dieses wird unterhalb des Gesetzestableaus auf den Spieltisch gelegt.
- **38 Schandemarker** – die Marker werden je nach Spielerzahl wie folgt auf der Schandeleiste der Königstableau abgelegt:

2 Spieler2 Schandemarker pro Feld
 3 Spieler3 Schandemarker pro Feld
 4 und 5 Spieler...4 Schandemarker pro Feld

Die übrigen Marker werden auf dem Vorratsfeld des Königstableaus bereitgelegt.

- **1 Tower** – er wird für alle gut erreichbar auf den Spielplan gestellt.

Je nach Spielerzahl wird er wie folgt gefüllt:

2 Spieler1 Ritter Stärke 4 einer Nichtspielerfarbe
 3 Spieler1 Ritter Stärke 3 einer Nichtspielerfarbe
 4 Spieler1 Ritter Stärke 2 einer Nichtspielerfarbe
 5 Spielerkein Ritter

Änderungen im Spielablauf

„Die Unmut des Königs“ greift in den Spielablauf der Phasen 1 und 3 ein. In Phase 1 können die Spieler Schandemarker tilgen, in Phase 3 erhalten die Spieler Schandemarker. Um dem Spielverlauf zu folgen, beginnen wir dennoch mit Phase 1.

Phase 1: Platzieren der Ritter

Ab sofort steht den Spielern 1 weiterer Ort zum Platzieren ihrer Ritter zur Verfügung: **Der Tower**.

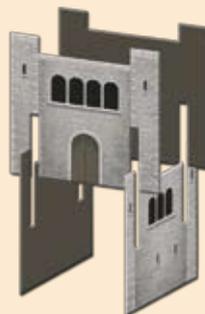
Der Tower kann Ritter mit einer Stärke von insgesamt 7 aufnehmen.

Der Spieler am Zug kann jeweils 1 Ritter in den Tower werfen. Anschließend darf er 1 **Schandemarker je Stärkepunkt** des eingesetzten Ritters abgeben und legt sie **sofort** zurück auf das Vorratsfeld.

Die Schandemarker legt er **sofort** nach dem Platzieren zurück auf das Vorratsfeld.

Hat er **weniger** Marker als der platzierte Ritter Stärkepunkte, legt er **all seine Schandemarker** zurück.

Ein Spieler darf auch dann Ritter in den Tower geben, wenn er keine Schandemarker besitzt.



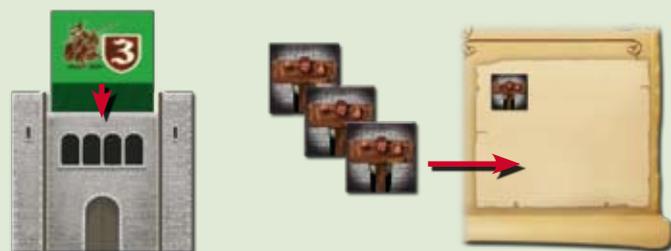
Vor dem Spiel müssen die 4 Teile des Towers zusammengesteckt werden.

Ist der Mauerrand des Towers erreicht, kann kein weiterer Ritter hineingeworfen werden. Ein Ritterstein, der über den Rand hinausragt würde, darf nicht platziert werden!



Der grüne Ritter ragt über den Rand hinaus.

Anmerkung: Tudorritter dürfen nicht in den Tower geworfen werden.



Der grüne Spieler platziert einen Ritter Stärke 3 im Tower, er legt 3 Schandemarker zurück in den Vorrat.

Phase 3: Erträge

Counties

Vor der Wertung der Counties wird der Tower gelehrt und die Ritter kehren an den Hof der Spieler zurück. Der Ritter der Nichtspielerfarbe verbleibt im Tower.

Konflikte

Für **jeden** verlorenen Konflikt erhalten die Spieler Schandemarker, die **nicht mindestens mit einem Ritter an diesem Konflikt beteiligt** sind.

Jeder der betroffenen Spieler erhält **1 Schandemarker** von der Schandeleiste des Königstableaus. Die Stapel werden dabei Stapel für Stapel von links nach rechts abgeräumt. Sind alle Stapel aufgebraucht, werden die Schandemarker aus dem Vorrat ausgezahlt.

Jeder Spieler sammelt seine **Schandemarker verdeckt** hinter seinem Sichtschirm.

Schlusswertung

Am Ende der Schlusswertung bringen Schandemarker Minuspunkte.

Jeder Spieler zieht für jeden Schandemarker, den er besitzt, seinen Zählstein auf der Machtpunkteleiste um ein Feld zurück.

Der Spieler mit den meisten Schandemarkern zieht seinen Zählstein auf der Machtpunkteleiste zusätzlich um den höheren freigelegten Minuswert auf der Schandeleiste zurück.

Der Spieler mit den zweitmeisten Schandemarkern bekommt die zweithöchste Zahl abgezogen.

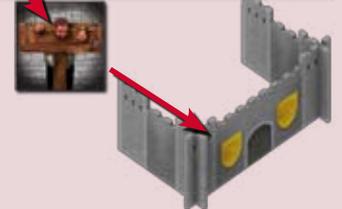
Bei Gleichstand zählen die meisten Stimmsteine, herrscht auch hier Gleichstand, wird entsprechend der Basisregel für Gleichstand bei der Ritterschaft verfahren.

Besonderheiten im Spiel zu zweit

- Die Schandemarker der Spieler werden offen gesammelt.
- Verbündete Ritter erhalten keine Schandemarker.
- Verbündete Ritter dürfen im Tower platziert werden. Allerdings darf der Spieler für diesen Ritter keine Schandemarker ablegen.
- Bei der Schlusswertung wird nur der höhere Minuswert auf der Schandeleiste vergeben. Der niedrigere Wert wird nicht berücksichtigt.



Spieler Gelb ist nicht am Konflikt beteiligt, er erhält 1 Schandemarker, den er hinter seinen Sichtschirm legt.



Anmerkung: Sollten die Schandemarker nicht ausreichen, werden diese für die Spieler notiert. Sie sind nicht begrenzt.

Beispiel einer Schlusswertung der Schandemarker



Spieler Gelb hat am Spielende 4 und damit die meisten Schandemarker. Er setzt seinen Zählstein insgesamt 10 Machtpunkte zurück (6 Schandeleiste + 4 Schandemarker).



Spieler Grün hat mit 3 Schandemarkern die zweitmeisten. Er setzt seinen Zählstein insgesamt 6 Machtpunkte zurück (3 Schandeleiste + 3 Schandemarker).



Spieler Rot und Spieler Blau haben beide je 2 Schandemarker. Sie ziehen ihren Zählstein jeweils 2 Machtpunkte zurück.

Die 8 Gesetze des Königs

(Die „Gesetze des Königs“ sind **nur** spielbar, wenn „Am Hofe des Königs“ und „Der Unmut des Königs“ gemeinsam gespielt werden.)

Spielmaterial

- 8 neue Gesetzeskarten – die „Gesetze des Königs“ sind nur in Verbindung mit dieser Erweiterung nutzbar.

Änderungen im Spielaufbau

PARLAMENT

Die „Gesetze des Königs“ können sowohl mit den Gesetzen des Grundspiels als auch mit den Gesetzen der 1. Erweiterung „Die neuen Gesetze“ kombiniert werden.

Hierbei gibt es 2 Möglichkeiten:

1. Möglichkeit „Das Spiel mit den Gesetzen des Königs“

Es werden die Gesetze des Grundspiels verwendet. Die Abschnitte 2 und 3 werden aussortiert und durch „Die Gesetze des Königs“ ersetzt.



Abschnitt 2 der „Gesetze des Königs“



Abschnitt 3 der „Gesetze des Königs“

2. Möglichkeit „Das Spiel mit variablen Kombinationen“

Wer die Erweiterung „Die neuen Gesetze“ besitzt, kann die beiden neuen Gesetzesabschnitte der aktuellen Erweiterung, nach den dort beschriebenen Möglichkeiten ins Spiel einbauen. Alle Gesetzeskarten lassen sich abschnittsweise kombinieren.

Der weitere Aufbau des Parlamentstableaus und der Spielablauf bleiben **unverändert**.

Die Gesetze des Königs im Überblick

2

 <p><i>Der Spieler, der die meisten Knappen besitzt muss 2 Knappen abgeben. Der Spieler, der das meiste Gold besitzt, muss 3 Gold abgeben. Haben mehrere Spieler die meisten Knappen, leistet jeder von ihnen die Abgabe. Gleiches gilt bei Gold. Es zählen nur Knappen und Gold hinter den Sichtschirmen.</i></p>	 <p><i>Der Spieler mit den wenigstens Schandemarkern erhält 5 Machtpunkte. Gibt es mehrere Spieler mit den wenigstens Schandemarkern, erhält jeder von ihnen je 5 Machtpunkte.</i></p>
 <p><i>Der Spieler, der keinen Bischof besitzt, darf einen Schandemarker in den allgemeinen Vorrat abgeben.</i></p>	 <p><i>Für jedes abgegebene Siegel erhält der Spieler 2 Knappen und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Beginnend mit dem Startspieler entscheiden die Spieler der Reihe nach ob und wie viele Siegel sie abgeben.</i></p>

3

 <p><i>Der Spieler, der nach der 3. Abstimmung die meisten Stimmsteine übrig behält, erhält 1 Siegel. Haben mehrere Spieler die meisten Stimmsteine, erhält jeder von ihnen 1 Siegel. Übrig behaltene Stimmsteine werden erst nach der Anwendung der 3 gültigen Gesetze zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Stimmsteine, die in dieser Runde durch Anwendung von Gesetzen erlangt wurden, zählen nicht dazu und werden mit in die nächste Runde genommen.</i></p>	 <p><i>Der Spieler, der die meisten Knappen besitzt, erhält 3 Machtpunkte. Der Spieler, der das meiste Gold besitzt, erhält 3 Machtpunkte. Haben mehrere Spieler die meisten Knappen, erhält jeder von ihnen Punkte. Gleiches gilt bei Gold. Es zählen nur Gold und Knappen hinter den Sichtschirmen.</i></p>	 <p><i>Für je 2 Counties, in denen der Spieler Ritter besitzt, erhält er 1 Schandemarker.</i></p>	 <p><i>Für jeden einzelnen eigenen Ritter im Tower erhält der Spieler 3 Machtpunkte.</i></p>
--	--	--	---