Spielmaterial und Aufbau

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 2 Ablagetableaus
- 37 Knappen
- 37 Gold
- 37 Stimmsteine
- 36 Adligenplättchen
- 1 Startspielerstein
- 12 Konfliktkarten *(plus 2 Ersatzkarten)*
- 6 Gunstplättchen
- 1 Parlamentstableau
- 18 Gesetzeskarten
- 1 Spielanleitung inklusive Beiblatt

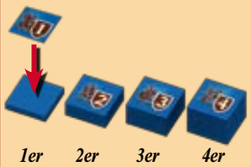
Spielmaterial der Spieler (in 5 Farben):

- 5 Zählsteine
- 35 Rittersteine
- 5 Burgtableaus / Castletableaus
- 30 Ausbauplättchen
- 5 Sichtschirme *(3-teilig zum Zusammenstecken)*
- 10 Stimmplättchen *(5x ja & 5x nein)*
- 1 Aufkleberbogen *(inkl. Ersatzaufkleber)*

Besonderes Spielmaterial für 2 Spieler:

- 4 Verbündetentableaus

Vor der ersten Partie werden diese Holzsteine wie folgt mit Aufklebern versehen:



1er (3x) 2er (2x) 3er (1x) 4er (1x)

Mit den anderen 4 Farben wird entsprechend verfahren.

Spielplan, Parlamentstableau und die **2 Ablagetableaus** werden ausgelegt. Stimmsteine, Gold und Knappen werden auf die beiden Ablagetableaus verteilt. Jeder Spieler wählt eine Farbe, legt seinen Zählstein auf das Feld „0“ der Machtpunkteleiste und seine 7 Rittersteine auf ein Nachschubfeld.

Jeder Spieler erhält...

...in seiner Spielerfarbe:

- **1 Castletableau**
- **6 Ausbauplättchen**
- **1 Sichtschirm**
- **2 Ritter (Stärke 1 & Stärke 2)** (aus dem Nachschub)

...aus dem allgemeinen Vorrat:

- **1 Stimmstein**
- **2 Gold**
- **2 Knappen**
- **2 Stimmplättchen (ja & nein)**

County

Die **Adligenplättchen** werden nach Buchstaben sortiert und als einzelne Stapel mit der Vorderseite nach oben beliebig auf je eins der 9 Counties verteilt. Die Menge der Plättchen ist jeweils von der Spieleranzahl abhängig.

Rückseite *Vorderseite*

Spieleranzahl	*Adligenplättchen pro County*
2 & 3	*2 Stück*
4	*3 Stück*
5	*4 Stück*

Castle

Gold und Knappen kommen stets hinter den Sichtschirm.

Stimmsteine werden immer offen auf das Castletableau gelegt.

Die beiden Ritter des Spielers kommen an den Hof.

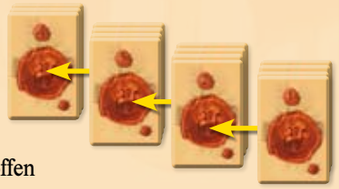
Rundenübersicht:
I. Ritter platzieren
II. Parlament
III. Wertung Counties
IV. Wertung Castle
V. Wertung Konflikt

Der Spieler wählt eines seiner Ausbauplättchen und legt es in seinem Castle auf den Platz mit dem gleichen Ertrag.

Die übrigen 5 Plättchen bilden seinen Vorrat.

Parlament

Die **Gesetzeskarten** werden nach den Zahlen auf der Rückseite sortiert.



- Die 3 Gesetze mit der „0“ werden gemischt und als aktuelle Gesetze von links nach rechts in der oberen Zeile offen ausgelegt.
- Jetzt wird der Nachziehstapel in der Mitte gebildet. Dazu werden die 3 Karten mit der „4“ auf der Rückseite gemischt und verdeckt auf das Feld gelegt. Dieses Verfahren wird mit den Nummern „3“ , „2“ und „1“ wiederholt.
- Zum Schluss werden der Reihe nach die 3 obersten Karten aufgedeckt und von links nach rechts in der unteren Zeile offen ausgelegt.

Konflikt

Die **6 Plättchen „Gunst des Königs“** werden offen ausgelegt. Aus den 12 **Konfliktkarten** werden 2 Karten entfernt. Der Rest wird gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die obersten 2 Karten werden aufgedeckt und offen in der oberen Reihe ausgelegt.

Bei 3 Spielern geht das Plättchen „Aufwertung“ aus dem Spiel. Es wird nur mit 5 Gunstplättchen gespielt.

Je nach Spieleranzahl werden folgende Konfliktkarten aussortiert:

Spieleranzahl	*Konfliktkarten mit den Stärkewerten*
2 & 4 Spieler	*„2“ & „10“*
3 Spieler	*„9“ & „10“*
5 Spieler	*„2“ & eine „3“*

Übersicht der Erträge

Neuer Ritter Stärke 1

Der Spieler nimmt einen Ritter Stärke 1 aus seinem Nachschub vom Spielplan und platziert ihn an den Hof auf seinem Castletableau.
Sollte kein Ritter Stärke 1 im Nachschub vorhanden sein, verfällt dieser Ertrag.

York (C) *Suffolk (F)*

County: *In York erhält der Spieler zusätzlich 2 Stimmsteine, die er offen auf sein Castletableau legt. Sollte kein Ritter Stärke 1 im Nachschub sein, erhält er nur die Stimmsteine.*
Castle: *Für den Ritter Stärke 1 müssen 3 Knappen in den allgemeinen Vorrat abgegeben werden.*

Aufwertung eines Ritters

Der Spieler darf einen beliebigen eigenen Ritter aufwerten, indem er ihn gegen einen Ritter aus seinem Nachschub tauscht, der genau um 1 stärker ist. Beide Rittersteine tauschen die Plätze. Gibt es keinen geeigneten Ritter, verfällt dieser Ertrag.

Stafford (B) *Gloucester (D)*

County: *In Gloucester erhält der Spieler zusätzlich 2 Stimmsteine, die er offen auf sein Castletableau legt. Sollte kein geeigneter Ritter im Nachschub sein, erhält er nur die Stimmsteine.*
Castle: *Für die Aufwertung des Ritters müssen 2 Knappen in den allgemeinen Vorrat abgeben werden.*
Konflikt: *Den Ertrag erhält man sofort nach dem Platzieren des Ritters.*

Gold und Knappen

Der Spieler erhält die abgebildete Menge Gold und Knappen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

Surrey (I)

Stimmsteine

Der Spieler erhält die abgebildete Menge Stimmsteine aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie offen auf sein Castletableau.

York (C) *Gloucester (D)*

Tafelrunde: *Der Spieler erhält für jedes dort ausliegende Adligenplättchen 1 Stimmstein, plus 1 Stimmstein für den Burgherrn.*

Adligenplättchen

Der Spieler nimmt ein Adligenplättchen und legt es auf den ersten freien Stuhl an seiner Tafelrunde. Jeder Spieler darf jeden Adeligen nur einmal nehmen.

County: *Der Spieler darf nur ein Adligenplättchen aus dem County nehmen in dem der Ritter steht.*
Konflikt: *Der Spieler darf sofort nach dem Platzieren des Ritters ein Adligenplättchen aus einem beliebigen County nehmen.*

Ausbauplättchen

Der Spieler wählt ein Ausbauplättchen aus seinem Vorrat und legt es auf den Platz mit dem gleichen Ertragssymbol in sein Castle. Dadurch wird das Ritterfeld verdeckt. Bei jeder Wertung des Castles erhält der Spieler diesen Ertrag. Ritter können hier nicht mehr eingesetzt werden.

Northumberland (A) & Bedford (E)

Anmerkung: *Sollte auf dem Ritterfeld, das durch ein Ausbauplättchen überdeckt wird, ein Ritter platziert sein, nimmt der Spieler diesen sofort zurück an seinen Hof ohne ihn zu werten.*

Machtpunkte

Der Spieler erhält die entsprechenden Machtpunkte und überträgt sie auf die Machtpunkteleiste.

Somerset (G)

Konflikt: *Die Spieler erhalten auch Machtpunkte für Ihre Ritter in den Konflikten.*

Überfahrt nach Frankreich

Der Spieler nimmt den in Dorset eingesetzten Ritter und platziert ihn in einem Konflikt in Frankreich. Dafür erhält er keinen weiteren Ertrag durch die Gunst des Königs.

Dorset (H)

Anmerkung: *Sollten sich in Dorset Knappen befinden, kommen sie zurück in den allgemeinen Vorrat.*

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.