

# Material del juego y preparación

## Material común:

- 1 tablero de juego
- 2 consejos
- 37 escuderos
- 37 monedas de oro
- 37 fichas de votos
- 36 nobles
- 1 ficha de inicio
- 12 cartas de batalla (más 2 de repuesto)
- 6 cartas de favor del rey
- 1 tablero del parlamento
- 18 cartas de leyes
- 1 folleto de instrucciones además de una hoja explicativa

## Material para los jugadores (en 5 colores):

- 5 fichas de recuento
- 35 caballeros
- 5 castillos o fortalezas
- 30 tablillas para la ampliación del castillo
- 5 murallas (3 piezas que se unen)
- 10 pergaminos de votación (5 sí y 5 no)
- 1 hoja de pegatinas (con pegatinas de reserva)

## Material para partidas de 2 jugadores:

- 4 aliados

Antes de la primera partida, hay que pegar en las fichas las siguientes pegatinas:



1 (3 uds.) 2 (2 uds.) 3 (1 ud.) 4 (1 ud.)

Hay que repetir el proceso con los cuatro colores restantes.



Se extiende el tablero de juego, se coloca el tablero del parlamento y los dos consejos. Las fichas de votos, las monedas de oro y los escuderos se reparten entre los dos consejos. Cada jugador elige un color y coloca su ficha de recuento sobre la casilla 0 de la línea de puntuación y sus siete fichas de caballeros sobre la casilla de tropas de reserva.



### Cada jugador tiene...

De su color:

- 1 castillo
- 6 tablillas de ampliación del castillo
- 1 muralla
- 2 caballeros (fuerza 1 y fuerza 2) (de las tropas de reserva)

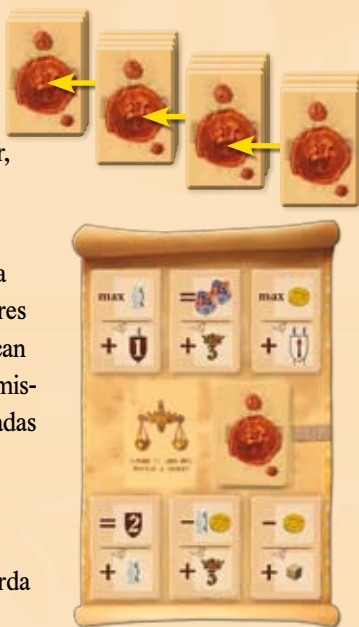
Del consejo:

- 1 ficha de voto
- 2 monedas de oro
- 2 escuderos
- 2 pergaminos de votación (sí y no)

## PARLAMENTO

Las cartas de leyes se ordenan según los números que están en el reverso.

- Las tres leyes marcadas con un 0 se mezclan y se colocan en la fila superior, de izquierda a derecha. Serán las leyes vigentes.
- El mazo con el resto de cartas se coloca en el centro. Se mezclan, primero, las tres cartas con un 4 en el reverso y se colocan boca abajo sobre el mazo. Se repite el mismo procedimiento con las cartas marcadas con 3, 2 y 1.
- A continuación, se levantan las tres primeras cartas del mazo y se colocan boca arriba en la fila inferior, de izquierda a derecha.



## CONDADO

Los nobles se clasifican por letras y se colocan en montoncitos, con el anverso hacia arriba, sobre cada uno de los nueve condados. El número de nobles dependerá del número de jugadores.



Reverso

Anverso

Número de jugadores	Nobles por condado
2 y 3	2
4	3
5	4

## CASTILLO

El oro y los escuderos se guardan tras las murallas.

Las fichas de votos se colocan sobre el castillo, a la vista de todos.



Los dos caballeros de cada jugador se situarán en sus respectivas cortes.

Resumen de la ronda:

- Distribución de los caballeros
- Sesión del parlamento
- Valoración de los condados
- Valoración de los castillos
- Valoración de las batallas

El jugador elige una de sus tablillas de ampliación y la coloca sobre su castillo en el sitio que tiene el mismo número de puntos.

Las cinco tablillas restantes serán sus provisiones.

## BATALLA

Las seis tablillas de favor del rey se muestran a los demás. De las 12 cartas de batalla se quitan dos. Las restantes se mezclan y se colocan boca abajo en un montón. Se levantan las dos primeras y se sitúan a la vista de todos en la fila superior.

En las partidas con tres jugadores no se emplean las tablillas de "fortalecimiento", sino las cinco tablillas de favor del rey.



Según el número de jugadores se quitan las siguientes cartas de batalla:

Número de jugadores	Cartas de batalla con valores de fuerza
2 y 4 jugadores	2 y 10
3 jugadores	9 y 10
5 jugadores	2 y 3

## Resumen de los puntos

### Caballero nuevo de fuerza 1

El jugador sitúa en la corte de su castillo uno de los caballeros de fuerza 1 de sus tropas de reserva. Si no cuenta con ninguno, perderá el punto.



**Condado:** El jugador que se haga con York obtendrá además dos fichas de votos, que colocará en su castillo. Si no cuenta con ningún caballero de fuerza 1 en las tropas de reserva, sólo obtendrá las fichas de voto.

**Castillo:** Se tienen que entregar al consejo tres escuderos por cada caballero de fuerza 1.

### Fortalecimiento de un caballero

Los jugadores pueden intercambiar uno de sus caballeros emplazados por otro de sus tropas de reserva con un punto más de fuerza. Si no cuentan con un caballero con la fuerza apropiada, se perderá el punto.



**Condado:** El jugador que domine Gloucester obtendrá dos fichas de votos adicionales que colocará sobre su castillo a la vista de todos. Si no cuenta con ningún caballero apropiado en sus tropas de reserva, sólo obtendrá las fichas de votos.

**Castillo:** Para fortalecer al caballero se tienen que entregar al consejo dos escuderos.

**Batalla:** Los puntos se obtienen en el momento de colocar los caballeros.

### Monedas de oro y escuderos

Cada jugador recibe del consejo la cantidad de monedas de oro y de escuderos especificada en la imagen y las guarda tras su muralla.



### Fichas de votos

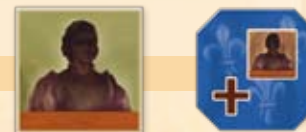
Los jugadores reciben del consejo la cantidad de fichas de votos que aparecen en la imagen y las colocan sobre su castillo a la vista de todos.



**Mesa redonda:** El jugador obtendrá una ficha de voto por cada noble que tenga, más una ficha de voto como señor de la fortaleza.

### Nobles

Cuando el jugador se haga con un noble, podrá emplazarlo en la mesa redonda, en la primera silla que esté libre. Sólo podrá emplear a cada noble una única vez.

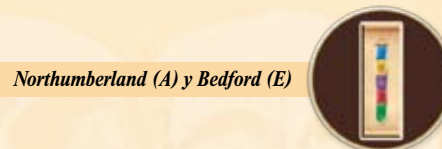


**Condado:** El jugador sólo podrá hacerse con los nobles de los condados en los que tenga un caballero.

**Batalla:** Tras colocar el caballero, el jugador podrá hacerse de inmediato con el noble de cualquier condado.

### Tablilla de ampliación del castillo

El jugador elige una de las tablillas de ampliación de sus reservas y la coloca en su castillo, en el sitio con el mismo símbolo de número de puntos. Así se cubre la casilla del caballero. En cada valoración del castillo el jugador obtendrá esos puntos. Los caballeros no podrán volver a emplazarse allí.



**Nota:** Si la casilla de caballero donde debe situarse la tablilla de ampliación está ocupada, deberá se devolverá el caballero a la corte sin valorarlo.

### Puntos de poder

El jugador obtiene los puntos de poder que le corresponden y los apunta en la correspondiente línea de puntuación.



**Batalla:** Los jugadores también reciben puntos de poder por los caballeros que están en las batallas.

### Travesía hacia Francia

Los jugadores pueden destinar a un caballero emplazado en Dorset a una batalla en tierras francesas. Aunque no recibirá ningún otro punto como favor del rey.



**Nota:** Si en Dorset hubiera escuderos, estos irían a parar al consejo.