

Lancaster

Errata, proposé par [Gus&Co](#)

Le jeu est sorti en version allemande, mais également simultanément en version anglaise et française. La traduction française laisse quelque peu à désirer et peut porter à confusion, d'autant que certains points de règles ne sont même pas présentés. Voici un erratum non-officiel, mais toutefois correct ;-)

P. 4 : chapitre Gains : Provinces.

Cette règle n'est mentionnée nulle part dans le jeu, alors qu'elle est logique et tacite, mais il est toutefois nécessaire de la relever.

On ne peut **PAS** prendre deux plaquettes de noblesse similaires dans le jeu, on doit prendre des nobles différents pour les accueillir à sa table ronde et ainsi marquer les points en fin de partie (cf. page 6). C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il existe 9 nobles différents allant de A à I.

S'il n'y a plus de plaquettes de noblesse disponibles aux provinces, on ne peut évidemment plus en prendre.

p.3 : chapitre Parlement.

Le système d'utilisation des pions de vote n'est pas très clair : « toujours à l'insu des autres joueurs, chacun peut ensuite renforcer sa décision en utilisant autant de pions de vote qu'il le souhaite. ».

Pour cela, on procède exactement comme à Cuba, on prend **TOUS** ses pions de vote obtenus par ses nobles de sa « table ronde ». Ces pions sont alors placés dans sa main gauche. En cachette, on prend alors le nombre de pions de vote désirés dans sa main droite, voire même aucun. Une fois que tous les joueurs ont effectué leur choix, ils révèlent simultanément les pions de vote dans la main droite et retournent leur plaquette de vote. Chaque plaquette ainsi que chaque pion de vote correspond à 1 voix.

Attention, ne pas oublier de se défausser des pions de vote ainsi révélés. Les pions de vote non-joués de sa main gauche reviennent dans son château.

Egalement, à la fin de la phase de vote, les joueurs remettent **TOUS** leurs pions de vote non-utilisés dans la réserve commune. On recevra de nouveaux pions de vote lors de la phase 3, gains (provinces, châteaux), que l'on pourra alors utiliser pour le tour prochain, sauf logiquement au dernier tour 5.

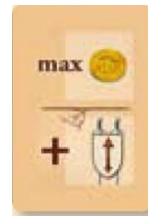
p.6 : chapitre Conflits, Victoire de la France.

La traduction française est fautive.

Ce conflit se poursuit au cours de la 2^{ème} partie. La carte de conflit est décalée pour être placée tout en bas. Les chevaliers placés à côté de cette carte sont **également décalés** vers le bas. L'ordre dans lequel ils sont positionnés ne doit pas être modifié.

p. 8 : présentation des cartes de loi.

La traduction française présente des erreurs. En voici la correction.



Le joueur possédant le plus de pièces d'or peut procéder à la montée en grade de l'un des chevaliers placés lui appartenant.

En cas d'égalité, tous les joueurs possédant le plus d'or remporte le gain.



Le joueur possédant le plus d'écuyers reçoit un nouveau chevalier de puissance 1 provenant du renfort correspondant à sa propre réserve.

En cas d'égalité, tous les joueurs possédant le plus d'écuyers remporte le gain.



3 points de pouvoir sont attribués pour chaque 2 provinces dans lesquelles le joueur a placé un chevalier.



Pour chaque chevalier placé de puissance 2, le joueur reçoit 1 écuyer provenant de la réserve commune.