

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Langue vie au Roi

Lang Lebe der König est un jeu de Günter Burkhardt, édité par FX Schmid. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.geniedelalampe.org

e-mail: info@geniedelalampe.org

L' Angleterre, peu avant la fin du premier millénaire, un pays en devenir, un royaume sans maître.

Mais les nobles ambitieux sont nombreux, prêts à tout pour être élus roi. Ils doivent d'abord rallier à leur cause suffisamment de comtés. L'élection se déroulant à la majorité absolue, il faut réunir la moitié des voix ... plus une.

Les joueurs se glissent dans la peau d'un prétendant au trône et tentent, avec leurs courtisans, d'étendre et de conserver leur influence sur un maximum de comtés. La discussion et la diplomatie sont donc de mise entre les nobles. Qui vaincra? Qui a les meilleures cartes? Qui peut se targuer d'une influence prépondérante?

Plus les joueurs utilisent de cartes, meilleures sont leurs chances de remporter une joute diplomatique. Mais les cartes sont perdues, et lorsqu'un joueur n'en a plus, une élection a lieu et le joueur perd quelques voix qui peuvent lui coûter le trône.

Si aucun joueur n'obtient la majorité absolue, la partie se poursuit après distribution de nouvelles cartes. Mais rapidement, un nouveau tour de scrutin a lieu. Les cartes suffiront-elles cette fois à l'emporter?

Le vainqueur est celui qui recueille la majorité absolue

Longue vie au Roi !

LE MATÉRIEL

- ✧ **Une carte** qui représente l'Angleterre. L'île est divisée en 13 comtés aux frontières rouge-orange. Ceux-ci se décomposent en territoires (qui n'ont toutefois aucune influence sur le jeu autre qu'une indication historique). Sur chaque comté est inscrit le nom de sa capitale ainsi qu'un chiffre compris entre 2 et 4. Ce chiffre indique le nombre de voix que le comté apporte lors d'une élection. Il y a au total 39 voix. Il faut en réunir 20 pour être élu roi.
- ✧ **5 grands pions** de couleur différente représentant chacun des nobles prétendants au trône (les joueurs)
- ✧ **90 petits pions** (18 par couleur) représentant la famille, la suite et la cours des nobles. Le terme générique de "courtisans" sera utilisé dans la suite des règles pour désigner ces pions.
- ✧ **100 cartes d'influence** sur lesquelles sont inscrits les valeurs x1, x2, x3. Elles symbolisent les moyens mis en oeuvre par les joueurs pour influencer la diplomatie. Il peut s'agir d'un simple accord (cartes x1), de pots-de-vin ou autres moyens financiers (cartes x2) ou de menaces plus sérieuses (cartes x3).
- ✧ **12 cartes de départ** qui indiquent le comté sur lequel chaque joueur débute la partie.
- ✧ **2 pions jaunes** qui servent de marqueurs et sont placés sur la banderole (0-9, 10-60) située en bas à droite du plateau.
- ✧ **5 dés** à 6 faces (ci-après dé) utilisés pour déterminer l'issue de discussions diplomatiques.

PRÉPARATION

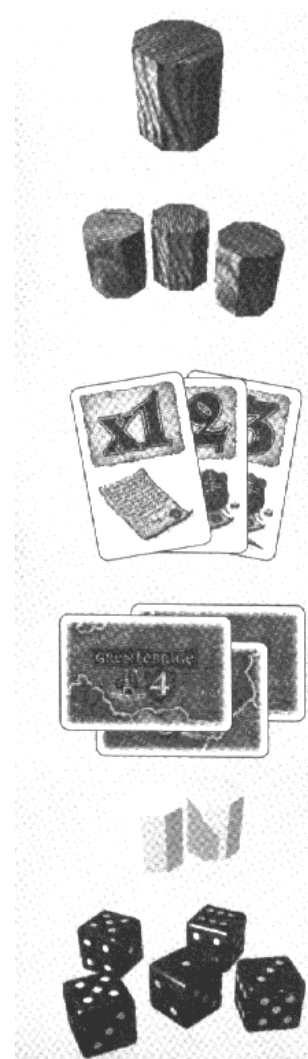
Le plateau de jeu est placé au centre de la table, les deux marqueurs jaunes sur la banderole aux emplacements 0 et 10 et les dés à côté de la carte.

Les cartes de départ sont répertoriées en fonction du nombre de joueurs. A trois, seules les cartes avec un 3 au verso sont utilisées, à quatre celles avec un 4 au verso et à cinq celles avec un 5 au verso. Le paquet correspondant au nombre de joueur est mélangé et chacun reçoit une carte.

Chaque joueur reçoit en outre:

- **un grand pion** de sa couleur qu'il place sur le comté indiqué par sa carte de départ.
- **18 courtisans** de la couleur de son pion. Il en place deux sur le comté de départ et un troisième sur la première position du tableau des bonus (numéroté de 1 à 15) en haut à droite de la carte. Il garde devant lui les 15 courtisans restants qui constituent sa réserve.

Attention! A 3 joueurs, l'île de Man n'est pas prise en considération. Il n'est pas possible de s'y rendre ni de la traverser. Le nombre total de voix est ainsi réduit à 37 et la majorité absolue fixée en conséquence à 19 voix.



Pour une meilleure vision de la situation, il est recommandé de placer ses courtisans à proximité immédiate de son pion et de poser l'ensemble proche du fanion numéroté du comté de manière à ce que chaque joueur puisse identifier rapidement qui a une certaine influence dans chaque comté.

- **20 cartes d'influence** à raison de douze cartes x1, sept cartes x2 et une carte x3.

Si la partie réunit moins de 5 joueurs, le solde des cartes et des pions sont remis dans la boîte. Ils ne seront plus utilisés durant la partie.

DÉROULEMENT

A trois joueurs, celui qui est implanté à Roucestre débute la partie, à quatre, celui qui détient Tateshale et à cinq celui qui contrôle Stadford (signe sur la carte de départ). Les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur peut déplacer son pion (grand pion) dans un comté adjacent à celui où il se situe actuellement. Trois options peuvent se présenter:

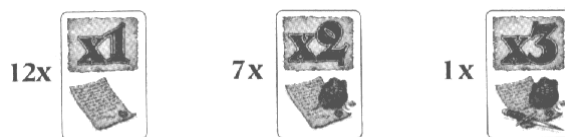
- A) Le comté adjacent est vide
- B) Le comté adjacent est occupé par ses propres courtisans
- C) Le comté adjacent est sous influence adverse

A) Le joueur s'implante dans un comté vide

Le joueur déplace son pion dans un comté vide. Il peut sans restriction y poser un courtisan de sa réserve. S'il le désire, il peut en placer davantage, mais doit alors lancer un dé. Il joue une de ses cartes d'influence qui est défaussée sur l'emplacement en haut à gauche de la carte. L'usage d'une carte l'autorise à lancer un dé dont le résultat est multiplié par la valeur de la carte. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, il peut placer un courtisan, sinon il n'en place pas. La carte d'influence est perdue quel que soit le résultat du dé.

Le joueur peut lancer le dé autant de fois qu'il le désire, à condition de dépenser une carte à chaque fois. Sur un comté, il ne peut toutefois pas y avoir plus de courtisans que le nombre indiqué dans le fanion du comté.

Lorsque le joueur ne désire plus poser de courtisan, le tour passe au suivant.



Les cartes d'influence en main n'ont pas à être dévoilées aux autres joueurs, si ce n'est pour d'éventuelles raisons diplomatiques.

Les comtés ont entre deux (les comtés à 2 voix) et six (les comtés à 4 voix) comtés voisins. Wigemor par exemple est voisin de Man (ligne pointillée), de Loncastre, de Tateshale, de Stadford, d'Oxeneford et de Lideford (ligne pointillée). Sarisberie n'est adjacent qu'à Oxeneford et Lineford.



Le nombre maximum de courtisans qui peuvent prendre place sur un comté est fixé par le chiffre du comté. Le pion du joueur (grand pion) ne compte pas dans ce calcul. A Tateshale par exemple, quatre courtisans peuvent cohabiter, à Sedberouie deux.

B) Le joueur s'implante dans un de ses comtés

Si le joueur déplace son pion dans un comté adjacent où il a déjà au moins un courtisan à l'exclusion de tout pion adverse, la procédure est identique à celle décrite sous A. Il peut placer un courtisan "gratuitement" et davantage en utilisant une carte et en lançant le dé.

Le joueur peut aussi décider de ne **pas déplacer son pion**. Il peut alors poser gratuitement un courtisan où se trouve son pion et tenter d'en ajouter d'autres en lançant le dé, en respectant naturellement la limite du nombre de courtisans.

Le pion peut aussi être déplacé à travers un comté vide ou que le joueur contrôle. Pour faire traverser un comté, le joueur doit utiliser une carte d'influence et lancer le dé. Si le résultat est inférieur à 3, le pion demeure où il est. Le joueur peut décider d'une nouvelle tentative ou de laisser le pion où il se trouve auquel cas son tour se termine (il ne peut pas poser de courtisans).

Si la traversée d'un comté est réussie, le pion du joueur est déplacé vers le comté de destination et à nouveau se présentent une des trois possibilités A, B ou C. Il est possible de traverser plusieurs comtés vides ou contrôlés, mais le mouvement du pion se termine obligatoirement s'il se retrouve en situation C.

C) Le joueur s'implante dans un comté adverse

Si le joueur déplace son pion dans un comté où se trouve au moins un pion ou courtisan adverse, il y a **obligatoirement une confrontation diplomatique**.

Le placement de courtisans termine le tour d'un joueur

Attention! Si un joueur n'a qu'un seul comté, aucun adversaire ne peut pas y déplacer son pion

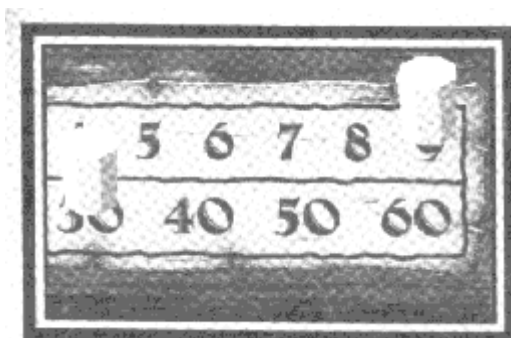
CONFRONTATION DIPLOMATIQUE

Tous les joueurs **doivent** prendre part à une confrontation diplomatique, pas uniquement l'intrus dans un comté et celui qui le contrôle (défenseur).

Chaque joueur choisit au **minimum une** et au **maximum cinq** cartes d'influence en secret. Lorsque chacun a fait son choix, les cartes sont dévoilées.

L'intrus commence la confrontation et lance un nombre de dés égal au nombre de cartes qu'il a déposées. Il place ensuite un dé sur chacune des cartes et calcule le total. La valeur des dés posés sur des cartes x1 comptent une fois, sur les cartes x2 elle est doublée et triplée sur la carte x3. Tout est question d'influence.

A ce total, il **ajoute 2 points pour son pion** qui se trouve forcément sur le comté. La somme ainsi obtenue est mémorisée à l'aide des marqueurs jaunes sur la banderole en bas à droite de la carte.



Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs procèdent de la même manière. Le défenseur ajoute en outre à son total **2 points par courtisan** qu'il possède sur le comté et également 2 points pour son pion si celui-ci se trouve sur le comté contesté.

Chaque joueur qui obtient un score supérieur au joueur précédent adapte les marqueurs jaunes de manière à y faire apparaître son score.

Le joueur qui a obtenu **le score le plus élevé** gagne la confrontation. Il peut immédiatement placer gratuitement un courtisan dans le comté contesté puis éventuellement en rajouter selon la procédure de rajout de courtisans (jeu d'une carte et lancer de dé).

Si le défenseur gagne la confrontation, il bannit immédiatement le pion de l'intrus et le pose sur un comté (au choix du gagnant) où l'intrus possède des courtisans.

Si l'intrus gagne, il bannit tous les courtisans du défenseur (qui reviennent à sa réserve) et son pion qui est placé sur un comté (au choix du gagnant) que le défenseur contrôle.

Si un joueur tiers gagne, il bannit tous les courtisans du défenseur (qui reviennent à sa réserve), le pion du défenseur et celui de l'intrus qui sont placés sur des comtés qu'ils contrôlent (au choix du gagnant).

Le gagnant **ne peut pas** déplacer son pion.

Toutes les cartes utilisées pour la confrontation sont défaussées. Néanmoins, les joueurs qui ont fait **1 au dé** (ou à plusieurs dés) peuvent récupérer autant de cartes d'influence qu'ils ont fait de 1. Ils doivent commencer à récupérer les cartes x1, puis les x3 et enfin, si c'est encore possible, la carte x3, quelle que soit la carte sur laquelle les dés avec un résultat de 1 ont été placés. Cette règle ne s'applique que pour les joueurs qui ont posé **au moins deux cartes** pour la confrontation.

Exemple: un joueur a utilisé deux cartes x1, deux cartes x2 et une carte x3. Les dés lancés montrent les résultats 1, 1, 3, 4, 6. Il a obtenu deux fois 1 au dé et peut récupérer ses deux cartes x1.

Le tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

Cartes

Dés

1

$1 + 2 + 8 + 8 + 18 + 2 = 39$

2

$2 + 6 + 6 + 10 + 12 = 36$

3

$4 + 10 + 18 + 6 + 2 = 40$

1

Le joueur A est l'intrus. Après le jet des dés, il obtient 37 points et en ajoute 2 pour son pion, soit 39 points. Il déplace les marqueurs jaunes sur le tableau pour indiquer son score.

2

Le joueur B ne peut qu'utiliser ses cartes. Il fait 36 points, c'est insuffisant.

3

Le joueur C est le défenseur. Il obtient 32 points, ajoute 8 points pour ses courtisans et son pion: Total: 40 points, il gagne la confrontation.

Au terme du tour d'un joueur ne peuvent se trouver sur un comté que des pions de même couleur.

ELECTION DU ROI

Lorsqu'un joueur **n'a plus de carte d'influence en main**, que ce soit suite à une confrontation diplomatique ou à un jet de dé, il doit l'annoncer. La partie est interrompue pour procéder à **l'élection du roi**.

Chaque joueur additionne les voix de chaque comté sur lesquels il possède un ou plusieurs pions de sa couleur (le nombre de pions n'importe pas, un pion suffit pour prendre toutes les voix du comté indiquées dans le fanion).

***Exemple:** le joueur C n'a plus de cartes d'influence et déclenche ainsi une élection. Il additionne les voix des comtés sur lesquels il a un ou plusieurs pions (Tateshale, Lincolia, Gretebrige et Lundonia) soit 14 voix. Un tiers de ces voix ($14:3 = 4,6$, arrondi à l'entier inférieur = 4) est retiré du total et le joueur comptabilise donc $14-4 = 10$ voix.*

Si un joueur obtient la majorité absolue de voix (19 voix à trois joueurs, 20 voix à quatre ou cinq), il devient roi et gagne la partie.

Si ce n'est pas le cas, et ce l'est rarement à la première élection, des bonus sont distribués aux joueurs et la partie reprend.

Les bonus sont inversement proportionnels au classement des joueurs.

- ✂ A cinq joueurs, le premier gagne 5 voix de bonus, le second 4 voix, le troisième 3 voix, le quatrième 2 voix et le dernier 1 voix.
- ✂ A quatre joueurs, le premier obtient 4 voix de bonus, le deuxième 3 voix, le troisième 2 voix et le quatrième 1 voix
- ✂ A trois joueurs, le premier gagne 3 voix, le deuxième 2 voix et le troisième 1 voix.

Chaque joueur déplace son courtisan sur le tableau des bonus (en haut à droite de la carte) en fonction des voix de bonus obtenues.

En cas d'égalité au nombre de voix des comtés, le joueur qui gagne le bonus le plus élevé est celui qui a conservé le plus de cartes d'influence en main.

Après le vote, si aucun vainqueur ne se dégage, les cartes défaussées sont mélangées et distribuées **une par une** aux joueurs qui conservent les cartes qu'ils avaient encore en main avant le vote. Au **maximum 15 cartes** sont distribuées à chaque joueur. Dans tous les cas, les joueurs reçoivent le même nombre de cartes. Le solde éventuel revient sur l'emplacement des défausses.

Après la distribution des cartes, la partie se poursuit là où elle s'était interrompue pour le vote. Elle continue jusqu'à ce qu'un joueur provoque une nouvelle élection et ainsi de suite.

Attention! Le ou les joueurs qui n'ont plus de cartes doivent soustraire un tiers (arrondi à l'entier inférieur) au total de voix qu'ils obtiennent, ceci pour sanctionner un usage trop prolifique de leur influence.

La deuxième élection et toutes les suivantes se déroulent de la même manière jusqu'à ce qu'un joueur soit élu roi.

Chaque joueur additionne d'abord les voix que lui rapportent les comtés qu'il a sous son influence. Les joueurs qui n'ont plus de carte retirent un tiers de ces voix à leur total (cf. p. 14). Les joueurs additionnent **ensuite** aux votes des comtés les voix de bonus obtenues lors des tours précédents.

Si aucun joueur ne recueille la majorité absolue, la procédure est identique à celle du premier vote: un classement est établi en fonction des voix de comtés obtenues (on ne compte pas les voix de bonus) et sur cette base, chaque joueur reçoit un bonus qu'il additionne à ceux obtenus précédemment. Le pion est déplacé en conséquence sur la table des bonus.

Pour le calcul des bonus ne sont prises en compte que les voix des comtés

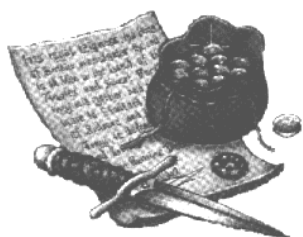
Ensuite, les cartes défaussées sont mélangées et distribuées une par une face cachée aux joueurs qui en reçoivent un maximum de 15. Chacun reçoit le même nombre de cartes. Les cartes surnuméraires sont remises à la défausse. La partie se poursuit.

Epilogue

Le jeu se termine **obligatoirement après** une élection lorsqu'un joueur a atteint ou dépassé la majorité absolue. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, celui qui a le plus de voix de comtés gagne. Si l'égalité subsiste, celui qui a le plus de cartes en main gagne, et s'il y a toujours égalité, le sort désigne le roi.

La partie peut débuter.

Longue vie au roi !



FAQ

DÉPLACEMENT ET POSE DE PIONS

- ✂ Un joueur ne peut déplacer que son pion (grand pion) sur le plateau de jeu. Les courtisans ne peuvent pas être déplacés ou retirés de la carte à moins d'être bannis.
- ✂ Il n'est autorisé de traverser que des comtés libres ou sous l'influence du joueur qui effectue le mouvement. Le déplacement s'arrête obligatoirement lorsque le pion du joueur arrive dans un comté sous l'influence d'un autre joueur, et il y a obligatoirement un conflit diplomatique qui s'engage, même si les joueurs ne le désirent pas.
- ✂ Les comtés reliés par des lignes pointillées sont considérés comme adjacents.
- ✂ Un joueur peut aussi décider de ne rien faire à son tour. Il ne déplace pas son pion et ne pose pas de courtisans. Tactiquement, une intrusion dans un comté adverse est le plus souvent un avantage. L'intrus n'a pas grand chose à perdre si ce n'est une carte d'influence. En revanche, il peut ainsi obliger ses adversaires à faire usage de plusieurs cartes d'influence.
- ✂ Durant son tour, un joueur ne peut pas déplacer plus d'une fois son pion dans un même comté.
- ✂ Un pion ne peut pas être déplacé dans un comté adverse si ce mouvement oblige à utiliser une carte d'influence et que celle-ci est la dernière que possède le joueur qui déplace le pion. En effet, il y aurait ensuite une confrontation diplomatique qui oblige à utiliser au moins une carte d'influence que le joueur n'a plus.
- ✂ Pour "tirer" de nouveaux courtisans, les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle carte d'influence. Le résultat du jet de dé est multiplié par la valeur de la carte.
- ✂ Si un joueur a posé tous ses courtisans sur la carte, il peut continuer à déplacer son pion dans un autre comté pour y établir son influence. S'il quitte ce comté par la suite, le comté n'est plus contrôlé et considéré comme vide.

CONFRONTATION

DIPLOMATIQUE

- ✦ Aucun joueur ne peut se soustraire à une confrontation diplomatique. Chacun est obligé d'y investir au moins une carte d'influence.
- ✦ Si un joueur pose par erreur plus de 5 cartes, il reprend en main les cartes surnuméraires en débutant par les cartes x1 quel que soit l'ordre dans lequel il les a posées.
- ✦ Lorsque le pion d'un joueur est déplacé dans un comté où ne se trouve que le pion d'un autre joueur (à l'exclusion de tout courtisan), une confrontation diplomatique s'engage obligatoirement.
- ✦ Si un ou plusieurs joueurs obtiennent le même nombre de points lors d'une confrontation diplomatique, les ex-aequo relancent chacun les dés. Il est donc recommandé de laisser les cartes utilisées devant soit jusqu'au terme de la confrontation. Pour reprendre des cartes d'influence en main ne comptent toutefois que les 1 au dé obtenu lors du premier lancer.
- ✦ A aucun moment de la partie le nombre de courtisans sur un comté ne peut excéder le chiffre inscrit dans le fanion du comté. Il ne peut par ailleurs pas y avoir de cohabitation de pions de couleurs différentes sur un même comté sauf au moment du mouvement qui conduit à une confrontation diplomatique. Une fois celle-ci résolue, le comté est sous l'influence d'un seul et unique joueur.
- ✦ Il est interdit de déplacer son pion sur un comté adverse si celui-ci est le seul que contrôle le joueur adverse.

ELECTION DU ROI

- ✦ Si une égalité au nombre de voix oblige à comparer le nombre de cartes d'influence encore en main pour déterminer le classement, la procédure est la suivante:
- ✦ Chaque joueur concerné commence par poser une carte sur la table, face cachée, puis une seconde etc... jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur à posséder des cartes. Celui-ci est alors le vainqueur. Les joueurs reprennent ensuite leurs cartes en main.
- ✦ Pour déterminer les voix de bonus, de même que pour une élection, le ou les joueurs qui n'ont plus de cartes doivent retirer un tiers des voix immédiatement après avoir calculé les voix des comtés. C'est après ce décompte que l'on regarde si une égalité existe.
- ✦ Si une égalité subsiste aussi au nombre de cartes, le sort décide. Les joueurs qui ont le même nombre de voix et le même nombre de cartes lancent chacun 5 dés. Celui qui obtient le total le plus élevé gagne.
- ✦ Cette procédure est également appliquée en fin de partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de voix, celui qui a le plus de voix de comtés gagne. S'il y a toujours égalité, celui qui a le plus de cartes en main gagne. Et si l'égalité subsiste encore, le sort départage les ex-aequo.
- ✦ Le nombre de courtisans sur un comté n'influence pas le nombre de voix que rapportent le comté. Seuls les comtés entièrement vides ne rapportent pas de voix. Si le pion d'un joueur est seul sur un comté (sans courtisans), ce comté rapporte au joueur le nombre de voix indiqué dans le fanion.
- ✦ Si le nombre de cartes à la défausse ne suffit pas après un vote à en distribuer 15 à chaque joueur, chacun en reçoit le même nombre et les cartes surnuméraires sont remis à la défausse face cachée.
- ✦ Le vainqueur ne peut être désigné qu'après une élection.

Voix comtés = voix restantes

2 = 2	8 = 6	14 = 10
3 = 2	9 = 6	15 = 10
4 = 3	10 = 7	16 = 11
5 = 4	11 = 8	17 = 12
6 = 4	12 = 8	18 = 12
7 = 5	13 = 9	19 = 13

RÉSUMÉ DES RÈGLES

✧ Préparation

Chaque joueur reçoit un grand pion de sa couleur qu'il pose dans son comté de départ désigné par la carte, 18 courtisans dont 2 sont placés avec son pion, 1 sur la première case de la table des bonus et les autres devant lui, et 20 cartes d'influence (douze x1, sept x2 et une x3).

✧ Déroulement

A son tour, le joueur a quatre possibilités:

- 1) déplacer son pion dans un comté vide
- 2) déplacer son pion dans un comté qu'il contrôle
- 3) déplacer son pion dans un comté sous influence adverse
- 4) rester sur place.

Dans les cas 1, 2 et 4, le joueur peut poser gratuitement un courtisan dans le comté (sans dépasser le nombre maximum). Pour d'autres courtisans, il faut jouer une carte et lancer un dé dont le résultat, multiplié par la valeur de la carte, doit être supérieur ou égal à 3.

Il est autorisé de traverser un comté vide ou que l'on contrôle. Pour ce mouvement, il faut jouer une carte et lancer un dé dont le résultat multiplié par la valeur de la carte doit être supérieur ou égal à 3.

Un déplacement vers un comté sous influence adverse provoque automatiquement une confrontation diplomatique. Tous les joueurs doivent y participer en jouant au minimum 1 et au maximum 5 cartes. Chacun lance un nombre de dé égal au nombre de cartes jouées, pose les dés sur les cartes de leur choix, multiplie le dé par la valeur de la carte, additionnent les points et ajoutent 2 points par pion qu'ils ont dans le comté. Le plus grand total gagne la confrontation. Il bannit les autres grands pions vers un comté sous influence du banni et les courtisans à la réserve.

Un joueur qui n'a plus de carte provoque une élection. Chaque joueur décompte les voix des comtés qu'il contrôle. Celui qui obtient 20 (19 à trois joueurs) voix est élu roi. Si aucun n'y parvient, des voix de bonus sont distribuées à chacun, les cartes défaussées sont redistribuées (au maximum 15 par joueur) et la partie se poursuit.

✧ Epilogue

Est déclaré vainqueur le joueur qui parvient à réunir la majorité absolue des suffrages ou davantage.

Note: Lang lebe der König est un jeu pour 3 à 5 joueurs, d'une durée d'environ 60 minutes, édité en 1997.