

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



Löwenherz

Publié par Goldsieber

Un jeu de Klaus Teuber pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus

Vue d'ensemble

Le vieux Roi meurt et les princes rivalisent entre eux pour lui succéder. Le prince qui aura le plus de pouvoir quand le roi mourra lui succédera. Le pouvoir s'acquiert en contrôlant le territoire dans le royaume.

Chaque prince a trois châteaux, mais seulement un possède des frontières stables qui permettent au prince de contrôler le territoire entourant le château. Les autres châteaux se trouvent dans des territoires qui sont contestés par d'autres princes. Chaque prince gagne du pouvoir en ajoutant du territoire à une région stable ou en stabilisant la région entourant un de ses châteaux. Plus le territoire stable ajouté ou créé est grand, plus le pouvoir est important.

Contenu de la boîte

- 1 encadrement de plateau
- 6 pièces de carte
- 4 marqueurs de pouvoir en 4 couleurs
- 16 châteaux en 4 couleurs
- 48 chevaliers en 4 couleurs
- 100 murs de frontière (noirs)
 - 1 château de premier joueur (noir)
 - 1 règle
- 112 cartes : 31 cartes d'action
 - 12 cartes de décision (3 par joueur)
 - 13 cartes de politique
 - 4 cartes résumé (1 par joueur)
 - 52 cartes d'argent

Introduction

Löwenherz peut se jouer selon deux règles. Le jeu de base utilise une disposition standard pour le plateau et la place initiale des châteaux et des chevaliers ; le jeu de base, plus court, est un excellent choix pour des joueurs débutants qui apprennent le jeu. Les joueurs expérimentés peuvent préférer les règles complètes, qui offrent plus de possibilités et permettent une partie plus longue.

Jeu de base

Au début du jeu de base, chaque joueur (ou prince) contrôle une région contenant un château et un chevalier. Avant de commencer à jouer, disposez la carte et le matériel de jeu comme indiqué sur l'image du carton intitulé "Spielübersicht für die Einstiegsversion" :

1. Disposez le cadre du plateau de jeu.
2. Mettez les 6 morceaux de carte dans le cadre selon l'ordre alphabétique apparaissant en haut et à gauche de chaque carte comme indiqué sur l'image.
3. Chaque joueur choisit une couleur et prend 1 marqueur de pouvoir, 3 châteaux et 12 chevaliers dans cette couleur (le quatrième château n'est employé que dans la version à 2 joueurs spéciale décrite plus loin).
4. Chaque joueur place ses 3 châteaux, ses 3 chevaliers et les murs de frontière sur le plateau comme indiqué sur l'image (lorsqu'on joue à trois joueurs, les pièces de la quatrième couleur sont disposées sur le plateau comme obstacles pour les trois joueurs).
5. Les 31 cartes d'action sont triées selon les lettres de leur verso ; on enlève celles comportant la lettre A (celles-ci ne sont employées que dans la règle complète) ; Battez séparément les quatre paquets, puis placez-les face cachée sur l'emplacement bleu, comme montré sur l'image (les cartes B sont au sommet, les cartes C sont au dessous, puis les cartes D et enfin les cartes E). L'autre emplacement bleu adjacent sur le plateau est réservé pour y placer les cartes d'action lorsqu'elles sont tirées.
6. Chaque joueur place son marqueur de pouvoir sur le lion (case de départ de la piste de marque).
7. Les murs de frontière inutilisés et le château de premier joueur sont placés près du plateau.
8. Les cartes d'argent sont triées par valeur (1, 2 et 3 ducats) et placées face visible sur les 3 emplacements du plateau comme indiqué sur l'image. C'est la banque.
9. Chaque joueur prend des cartes d'argent pour une valeur de 12 ducats, (2x1, 2x2, 2x3). Les joueurs ne sont pas tenus de montrer leur argent.
10. Les 13 cartes de politique sont battues et divisées en 2 piles, une de 6 cartes et une de 7. Les deux piles sont placées face cachée sur le plateau comme indiqué dans l'image.
11. Les cartes de décision sont triées selon la couleur du blason au recto. Chaque joueur prend les cartes correspondant à sa couleur. Chaque joueur aura trois cartes de décisions numérotées 1, 2 et 3.
12. Chaque joueur prend une carte résumé.

Les régions

Les régions sont les groupes d'espaces qui sont complètement entourés par des murs de frontière et contiennent 1 château.

Dans l'exemple ci contre, **seul le prince d'or contrôle une région.**

Bien que les châteaux du parti rose et du parti pourpre soient complètement entourés par des murs de frontière, aucun ne contrôle le secteur car tous les deux y possèdent des châteaux.



Remarquez que les bords intérieurs du cadre comportent des murs de frontière imprimés et, ainsi, forment un mur de frontière autour du royaume entier.

N.B. : Placez vos murs de frontière pour entourer un territoire le plus grand possible. Quand vous créez des régions, vous marquez d'autant plus que la région est grande. Une région qui comprend des villes et des montagnes a également plus de valeur.

Le premier joueur

Comme dans beaucoup de jeux allemands, le joueur le plus jeune commence. Il prend devant lui le château de premier joueur (qui sert à désigner ce joueur comme premier joueur pour ce tour).

Tour de jeu

Le premier joueur retourne la première carte d'action et la met face visible sur l'emplacement prévu à cet effet à coté de la pioche. Soit la carte figure trois actions, soit elle porte l'image d'une mine d'argent.

Quand il s'agit d'une carte avec trois actions, le premier joueur doit décider quelle action il veut exécuter. Pour cela, il place une de ses trois cartes de décision face visible sur la table. Il choisit la carte 1 s'il veut réaliser l'action du haut, la carte 2 s'il veut l'action du milieu et la carte 3 s'il veut l'action du bas. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre, en plaçant pareillement la carte choisie face visible devant eux sur la table.

Lorsque trois joueurs seulement jouent, le premier joueur choisit deux cartes de décision, les plaçant toutes deux face visible sur la table.

Les actions sont exécutées par les joueurs qui les ont choisies en commençant par l'action du haut, puis celle du milieu et enfin celle du bas.

Si deux joueurs ou plus choisissent la même action, il y a alors souvent une négociation (voir [règles de négociation](#) plus loin), puisque la plupart des actions ne peuvent être exécutées que par un seul joueur. De cela peut résulter qu'un ou deux joueurs n'ont aucune action à exécuter lors d'un tour.

En jouant à trois, il est possible que le premier joueur exécute les deux actions qu'il a choisies.

Quand toutes les actions ont été exécutées, les joueurs reprennent leurs cartes de décision.

Quand on tire une carte de mine d'argent (Silberfund), chaque joueur déplace son marqueur de pouvoir d'un espace en avant sur la marque pour chaque case de montagne qu'il possède dans ses régions. Puis le premier joueur tire une nouvelle carte

d'action. (Il n'y a qu'une seule carte d'action de mine d'argent dans chaque série de cartes d'action d'une même lettre).

Le premier joueur donne le château de premier joueur au joueur à sa gauche qui devient ainsi premier joueur pour le tour suivant.

Description des actions

Il y a un résumé des différentes actions sur les cartes résumé, mais ceux-ci sont en allemand et sont probablement de peu de secours aux francophones. Ces cartes comportent également des informations sur la marque des points, qui peuvent être plus utiles ; les joueurs doivent s'y référer pour prévoir ou marquer les points.

1. Le sac d'argent

Vous recevez des ducats.

Celui qui choisit cette action reçoit autant de ducats qu'indiqués sur la carte. Si deux (ou plus) joueurs choisissent cette action, les ducats sont divisés entre eux. Les ducats qui ne peuvent pas être également partagés ne sont pas distribués.

2. Les murs de frontière

Vous placez des murs de frontière.

Celui qui choisit cette action peut placer autant de murs de frontière qu'indiqués sur la carte (1, 2, ou 3). Les murs de frontière sont neutres et peuvent, ainsi, former un mur pour des princes voisins aussi bien que pour celui qui place le mur. Les murs sont pris dans le stock commun et sont placés en respectant les règles suivantes :

- Des murs de frontière doivent toujours être placés sur la ligne entre deux cases.
- Des murs de frontière ne peuvent jamais être placés entre un chevalier et un château du même prince (de même couleur) ou entre deux chevaliers du même prince.
- Des murs de frontière ne peuvent pas être placés dans une région.
- Si le placement de murs de frontière crée une ou plus régions, on marque le résultat immédiatement (voir [marque](#)).
- Quand un prince a trois régions, il ne peut plus placer de murs de frontière.

3. L'épée et le bouclier (simple)

Vous placez un chevalier ou vous étendez une région.

Celui qui choisit cette action peut soit placer un chevalier de sa pile de réserve (s'il n'a pas plus de chevaliers, il ne peut plus en placer) soit étendre une de ses régions de deux cases.

Voir plus loin les [règles de placement des chevaliers](#), et les [règles d'extension des régions](#).

4. Deux épées et deux boucliers

Vous placez deux chevaliers ou vous placez un chevalier et vous étendez une région.

Celui qui choisit cette action peut soit placer deux chevaliers ou, dans l'ordre de son choix, placer un chevalier et étendre une de ses régions de deux cases. Il n'est pas possible d'utiliser cette action pour s'étendre deux fois.

Voir plus loin les [règles de placement des chevaliers](#), et les [règles d'extension des régions](#).

5. La couronne et le sceptre

Vous prenez une carte de politique.

Celui qui choisit cette action peut examiner une des deux piles de cartes de politique et choisir une carte.

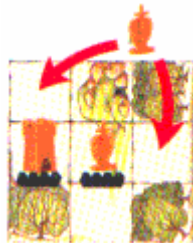
Voir plus loin [Cartes de politique](#).

Règles de placement des chevaliers

- Les chevaliers ne peuvent être placés que sur les cases vides ou boisées. Le placement d'un chevalier sur des espaces boisés coûte 5 ducats qui sont payés immédiatement à la banque.
- Un chevalier ne peut jamais être placé sur la montagne ou des espaces de ville.
- Un chevalier doit toujours être placé sur une case qui est adjacente (pas en diagonale) à un de vos propres chevaliers ou châteaux.
- Un chevalier n'est pas considéré comme adjacent à un autre chevalier ou à un château si un mur de frontière les sépare.

Exemple :

Le prince d'or veut placer des chevaliers près du château. Il peut seulement le placer sur l'une des deux cases marquées par des flèches. Les autres cases ne peuvent pas être utilisées : la case au dessus du chevalier existant contient une montagne et les deux cases en dessous seraient séparés du nouveau chevalier par un mur de frontière.

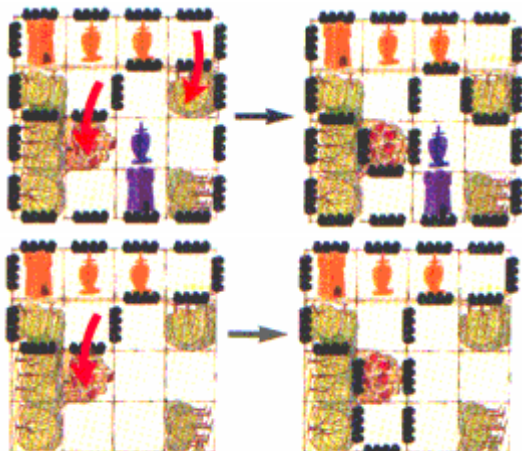


Règles d'extension des régions

- Un joueur peut étendre une de ses régions d'une ou deux cases.
- La première case doit être **adjacente** (pas en diagonale) à la région. La deuxième case doit être adjacente à la région nouvellement définie après la première extension. Elle peut donc être adjacente à la nouvelle case ou à n'importe quelle case qui existait avant la première extension. (Voir l'exemple en bas de la colonne gauche à la page 4 des règles allemandes).

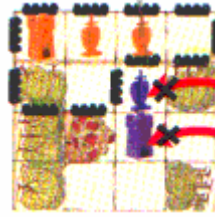
Deux exemples :

Le prince d'or peut s'étendre dans la région de pourpre de deux façons :



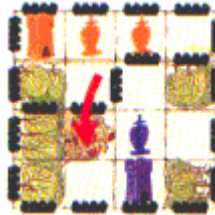
- Les cases qui sont occupées par les pièces d'un autre prince ne peuvent pas être annexées.

Par exemple :



- Les cases qui n'appartiennent à la région d'aucun prince ou les cases dans des zones neutres (voient ci-dessous) peut être annexées sans restriction.
- Un joueur **ne peut pas** s'étendre dans une de ses propres régions.
- Un joueur ne peut étendre sa région dans la région d'un autre prince que si le nombre de chevaliers dans sa propre région l'emporte sur le nombre de chevaliers de l'autre prince.

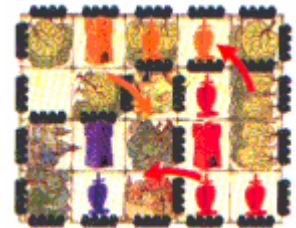
Par exemple :



- Si le nombre de chevaliers dans une région voisine est égal ou supérieur, un joueur ne peut pas prendre de cases dans cette région.

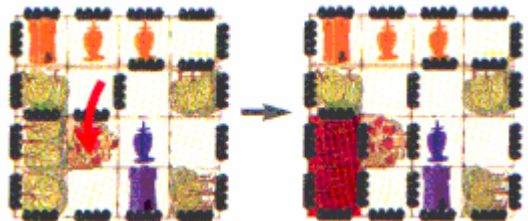
Exemple :

Le prince rose peut s'étendre dans les régions pourpre et or ; Or ne peut s'étendre que dans la région pourpre ; et Pourpre ne peut s'étendre chez aucun de ses voisins.



- Quand un joueur étend une région, des **zones neutres** peuvent se créer. Des zones neutres sont des cases qui sont entourées par des murs de frontière, mais ne contiennent aucun château. Les espaces dans une zone neutre peuvent être annexés par l'extension de n'importe quelle région voisine. Les régions ne peuvent s'étendre qu'avec l'utilisation d'une carte d'action d'extension. Il n'est pas possible d'agrandir une région en plaçant des murs de frontière.

Exemple :

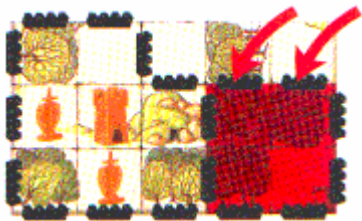


- **Attention** : les régions ne peuvent grandir que par l'action dite d'extension. Il n'est pas possible d'agrandir une région par la pose de frontières.

Exemple :

Il n'est pas possible que le joueur Or annexe les quatre champs rouges dans sa région en posant les frontières indiquées. Les quatre cases rouges

constituent maintenant une zone neutre.



Règles de négociation

À l'exception de la distribution d'argent, où les ducats sont partagés entre les joueurs, une action ne peut être exécutée que par un joueur.

Si **deux** joueurs choisissent la même action, ils sont d'abord en pourparlers l'un avec l'autre pour déterminer qui effectuera l'action. Les négociations prennent la forme d'offres (généralement mutuelles) de ducats pour gagner le droit d'exécuter l'action.

Exemple :

Fabienne et Georges ont tous les deux choisi la même action (placer 2 murs de frontière). Fabienne offre à Georges 3 ducats pour qu'il la laisse exécuter l'action. En réponse, Georges offre 4 ducats à Fabienne. Fabienne accepte l'argent et Georges peut maintenant exécuter l'action en plaçant 2 murs de frontière. Il n'est pas autorisé de partager une action (sauf pour l'action 'recevoir des ducats') entre deux personnes. Par exemple, Fabienne et Georges ne peuvent pas s'entendre pour placer un mur de frontière chacun.

- Les cartes de politique ne peuvent pas être l'objet de négociations.
- Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, il y a **confrontation**.
- Si 3 ou 4 joueurs ont choisi la même action, il ne peut y avoir aucune négociation. Une **confrontation** s'engage immédiatement.

Règles pour les confrontations

Tous les joueurs participants prennent n'importe quel nombre de cartes d'argent dans une main (ou aucune).

L'idéal consiste à cacher les cartes dans votre main pour que les autres joueurs ne puissent pas voir combien de cartes vous tenez. Les joueurs révèlent leurs cartes simultanément. Celui qui a offert le plus de ducats donne ses cartes immédiatement à la banque et peut alors exécuter l'action qui a été l'objet de la confrontation. Tous les autres joueurs reprennent leur offre.

S'il y a **égalité** entre plusieurs joueurs pour la place de premier, ces seuls joueurs reprennent leurs cartes d'argent et recommencent la confrontation. S'il y a à nouveau égalité, aucun joueur n'effectue l'action et les joueurs reprennent leur argent.

La marque

1. Marque en créant une région

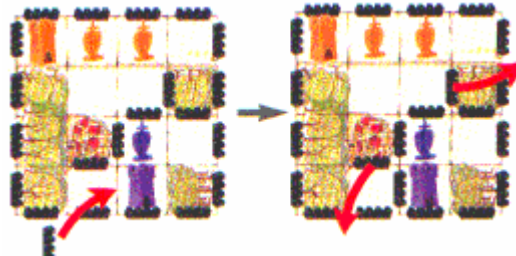
Quand un joueur crée une région, que ce soit pour lui ou pour un autre prince, la marque a lieu immédiatement.

- On compte les cases de la région et on recherche dans la table de marque le nombre de points de pouvoir auxquelles ces cases donnent droit.
- Chaque ville contenue dans la région rapporte 5 points de pouvoir supplémentaires.

- Le propriétaire de la région nouvellement créée (qui n'est pas forcément le joueur qui a provoqué la création de la région) déplace immédiatement son marqueur de pouvoir du nombre de cases, le long de la marque, correspondant aux points qui ont été marqués.

Exemple :

Au début, aucun prince n'a de région dans ce secteur. Le prince Or ajoute un mur de frontière dans l'emplacement montré par la flèche gauche, créant deux régions, l'une pour Or et l'autre pour Pourpre.



La marque est alors réalisée conformément à la table des créations de région.

La région d'Or contient 12 cases dont 1 ville. Or reçoit donc 7 points de pouvoir pour la superficie (11-20) et 5 points de pouvoir pour la ville ; il déplace immédiatement son marqueur de pouvoir de 12 cases en avant.

La nouvelle région de Pourpre ne comporte que 4 cases et le marqueur de pouvoir pourpre est avancé de 3 cases (1-4).

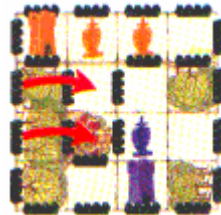
Après la marque, les murs de frontière restant dans les nouvelles régions sont enlevés et rendus au stock commun.

2. Marque après expansion d'une région

Quand un joueur étend sa région, il peut immédiatement déplacer son marqueur de pouvoir d'une case en avant pour chaque case reprise. S'il capture une ville il avance de 5 cases de plus. Quand un joueur perd des cases ou des villes, il recule son marqueur de pouvoir en conséquence.

Exemple :

Or reprend 2 cases au prince Pourpre (marquées avec des flèches rouges). Or avance son marqueur de pouvoir de 7 cases (2 pour les cases plus 5 pour la ville). Pourpre, quand à lui, recule son marqueur de pouvoir de 7 cases.

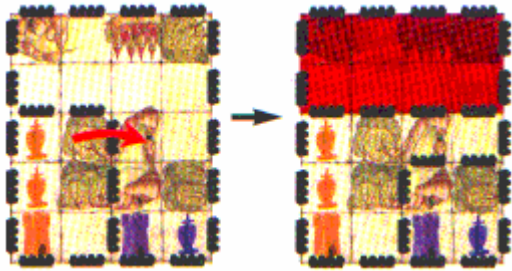


Cas spécial - zone neutre

Si par l'expansion dans la région d'un autre prince une zone neutre est créée, la perte des cases contenues dans la zone neutre doit être enregistrée en utilisant la table de création de région.

Exemple :

Or s'étend dans la région de Pourpre. En conséquence, pourpre perd 2 cases et doit reculer son marqueur de pouvoir de 2 cases ; Or avance son marqueur de 2 cases. Une zone neutre a aussi été créée (les espaces rouges), prenant 8 cases à la région pourpre.



Pour la perte de ces cases, Pourpre recule son marqueur de pouvoir de 10 cases supplémentaires : 5 pour les cases (5-10 = 5 points) plus 5 pour la ville perdue ; Or, cependant, ne gagne pas ces points de pouvoir.

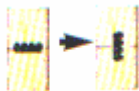
Cartes de politique

Quand un joueur prend une carte de politique, il la regarde sans la montrer jusqu'à ce qu'il décide de la jouer. Les cartes avec un symbole de blason noir en haut à gauche sont toujours jouées en même temps qu'une carte de décision. Une fois jouées, les cartes de politique sont défaussées. Les 4 types de carte politique sont décrits ci-dessous.

1. Alliances (Bündniszwang)

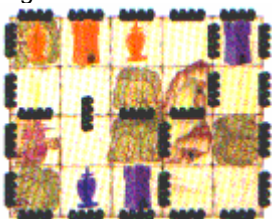
« Choisissez une de vos régions et une région voisine adverse, entre lesquelles aucune frontière ne peut être déplacée. »

- Cette carte se joue en même temps qu'une carte de décision. Les instructions de la carte sont immédiatement portées à la connaissance des joueurs et exécutées, avant l'action et avant que le joueur suivant ne pose une carte.
- La carte d'alliance a un effet sur deux régions voisines (une à vous et une autre appartenant à un autre prince). Le prince qui joue cette carte choisit quelles régions seront affectées. Une fois choisies, il ne peut plus changer.
- En conséquence de cette carte, aucune des deux régions ne peut s'étendre dans l'autre. Comme signe de l'alliance entre les deux régions, un des murs de frontière commune est tourné à 90 degrés. Si la case comportant ce mur de frontière tourné est ultérieurement conquise, l'alliance entre les restes des régions originales est malgré tout intacte. On tourne simplement un autre mur témoin.
- Une alliance peut être rompue à tout moment si l'un des deux joueurs concernés paye dix ducats à la banque.



Exemple :

Pourpre joue une carte d'alliance. Or ne peut pas s'étendre dans la région pourpre d'en bas ; Or peut toujours s'étendre dans la région pourpre de droite puisque aucune alliance n'existe entre lui et cette région.



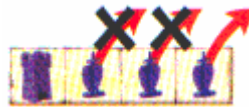
Si Or paye 10 ducats à la banque, il peut annuler

l'alliance et se retrouver libre de s'étendre dans l'une ou l'autre région.

2. Renégats (Überläufer)

« Posez un chevalier dans l'une de vos régions et enlevez un chevalier d'une région voisine adverse. »

- Cette carte se joue en même temps qu'une carte de décision. Les instructions de la carte sont immédiatement portées à la connaissance des joueurs et exécutées, avant l'action et avant que le joueur suivant ne pose une carte.
- Le prince jouant cette carte enlève un chevalier de la région voisine (le propriétaire remet le chevalier dans sa réserve) et place ensuite un des chevaliers de sa réserve dans une de ses propres régions qui borde la région ayant perdu le chevalier.
- On doit respecter toutes les règles de placement normales. En enlevant un chevalier à un autre prince, vous ne pouvez pas créer une situation de placement invalide pour l'autre prince. Par exemple, un chevalier qui sert à relier un autre chevalier du même prince au château du prince ou placé entre deux chevaliers du même prince, ne peut pas être enlevé.



- Un chevalier ne peut pas être enlevé s'il n'est pas dans une région ; de même, le nouveau chevalier doit être placé dans une région.

Exemple :

Or joue une carte de renégat. Il enlève le chevalier pourpre marqué d'une flèche rouge (le chevalier immédiatement à droite du château ne peut pas être enlevé car cela casserait la connexion avec le château). Puis, il place un de ses propres chevaliers sur une case libre de sa région.



- Si le chevalier est enlevé d'une case boisée, le joueur qui joue la carte paye 5 ducats à la banque.
- Vous devez placer un de vos chevaliers quand vous utilisez cette carte pour enlever le chevalier adverse. Si vous n'avez plus de chevalier dans votre réserve, vous ne pouvez donc pas jouer cette carte.
- Le dernier chevalier restant d'une région peut être enlevé, laissant un château isolé dans une région.

3. Trésor (Dukatenschatz)

- Le nombre sur la carte représente la taille du trésor.
- Il peut être employé pendant une confrontation avec d'autres cartes d'argent, ou tout seul.
- La carte de trésor ne peut pas être échangée contre des cartes d'argent.
- On ne rend pas plus la monnaie quand elle est utilisée. Ainsi, si le sac de 8 ducats est utilisée pour payer en plaçant un chevalier sur une case boisée, les 3 ducats supplémentaires sont perdus.

4. Parchemin (Lehen)

Ces cartes sont gardées en main et utilisées à la fin de la partie. Leurs propriétaires avancent alors leurs marqueurs de pouvoir du nombre de cases indiqué sur la carte.

Fin du jeu (*Der König ist tot !*)

- Une des cartes d'action dans la dernière partie du paquet de cartes d'action (avec la lettre E) dit que le Roi est mort.
- Quand cette carte est tirée, le jeu se termine immédiatement.

Règles avancées

Lorsque vous savez jouer, vous pouvez vouloir ajouter des possibilités et la variété offerte par des positions de départ différentes tant pour la carte que pour les pièces des joueurs. Pour cela, suivez les directives ci-dessous :

- Mélangez les plaques placez-les aléatoirement dans l'encadrement. L'ordre et l'orientation ne sont pas importants.
- En commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, place un château sur une case libre vide et à côté, sur une autre case libre vide un chevalier. On continue jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 3 châteaux et 3 chevaliers.
- Comme dans le jeu de base, les chevaliers et les châteaux ne peuvent pas être placés sur des villes ou des montagnes. Pendant la phase initiale de pose, les chevaliers ne peuvent pas être posés sur des espaces boisés.
- Les châteaux d'un même prince doivent être à une distance d'au moins 6 espaces entre eux (pas en

diagonale).



- **En jouant à 3, après le placement des 3 châteaux et de leurs chevaliers, chaque joueur place à son tour un château et un chevalier de la quatrième couleur qui n'a pas été choisie. La même règle de distance s'applique aux châteaux de cette couleur.**
- Le jeu commence par les cartes d'action notées A au dos. La pile des cartes d'action est battue comme dans le jeu de base, sauf que les cartes avec un A au verso sont ajoutées au sommet de la pile.

Le reste des préparatifs et du jeu sont les mêmes que dans le jeu de base.

Règles spéciales pour 2 joueurs

Löwenherz est un bon jeu pour 2 joueurs, ne nécessitant que quelques adaptations des règles décrites ci-dessous :

- On joue avec 3 couleurs. Chaque joueur choisit une couleur. La troisième couleur est choisie pour être celle d'un prince neutre.
- En commençant par le joueur le plus jeune, et tour à tour, chaque joueur place 4 châteaux et 4 chevaliers de sa couleur en respectant les règles de construction avancées.
- Toujours, l'un après l'autre, chaque joueur place alors 2 châteaux et 2 chevaliers de la couleur neutre.
- Les règles de placement demeurent inchangées. Les châteaux de la même couleur, y compris neutre, doivent être espacés d'au moins 6 cases.
- Le premier joueur pose toujours 2 cartes de décision.

Un jeu de Klaus Teuber © 1997 Simba Toys – Golsieber Spiele

Règles françaises par François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>

Relecture et correction par Rody – <http://www.jeux2rody.fr.st> – Jeux@Rody.fr.st

Relecture et correction par Thomas Arles – novembre 2005