

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# RICHARD COEUR DE LION

Le Roi demeure en un pays lointain. En son absence, le Royaume sombre dans le chaos et le désordre. Chaque Duc cherche à consolider son pouvoir et à étendre son influence. Les frontières seront redessinées, le Royaume divisé. Qui contrôlera les régions les plus riches lors du retour du Roi ?

## OBJECTIF

Chaque joueur contrôle des châteaux qu'il entoure de frontières. Quand un château est complètement ceinturé, son propriétaire contrôle ce Fief. Les forêts et les villages situés dans les zones contrôlées rapportent des points de victoire. Le joueur qui possède le plus de points de victoire remporte la partie.

## CONTENU

Avant votre première partie, découpez tous les éléments du jeu.

- 4 éléments constituant la bordure du plateau de jeu
- 9 tuiles "Paysage"
- 60 cartes "Action"
- 60 chevaliers et 16 châteaux (4 couleurs)
- 100 marqueurs de frontières
- 47 Ducats d'Or (36 de valeur 1 et 11 de valeur 5)
- 4 marqueurs "Armoiries"
- 1 marqueur "Roi"

## MISE EN PLACE

Assemblez le plateau de jeu comme indiqué. Placez toujours la tuile "Paysage" comportant la Cité Royale (avec les murailles et la cathédrale) au centre du plateau de jeu. Mélangez les autres tuiles et placez-les face visible dans n'importe quel ordre pour compléter le plateau de jeu. Leur orientation importe peu. Chaque tuile est divisée en 16 territoires de type différent.



Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions correspondants ainsi que le marqueur "Armoiries" de sa couleur. Chaque joueur reçoit 15 chevaliers et 4 châteaux (3 châteaux dans une partie à 4 joueurs).



Divisez les cartes "Action" en 4 pioches en fonction des lettres imprimées au dos. Mélangez chaque pioche séparément et placez-les les unes sur les autres par ordre alphabétique en plaçant la lettre A au-dessus.



- Placez la pioche des cartes "Action" sur l'un des deux emplacements qui lui est réservé sur le plateau de jeu. L'autre emplacement accueillera la pile des cartes utilisées.
- Chaque joueur prend 3 cartes "Action" de la pioche. Vous devez toujours garder ces cartes secrètes vis-à-vis des autres joueurs.
- Chaque joueur place son marqueur "Armoiries" sur la case de départ de l'échelle des points de victoire (indiquée par une flèche).
- Placez les marqueurs de frontière d'un côté du plateau de jeu.
- Placez les ducats de l'autre côté du plateau de jeu. Chaque joueur débute avec 7 ducats (1 pièce de "5" ducats et 2 pièces de "1").
- Placez le marqueur "Roi" sur l'échelle des points de victoire. Dans une partie à 4 joueurs, placez le marqueur sur le nombre "30". Dans une partie à 3 joueurs, placez le marqueur sur le nombre "40" et sur le "50" pour une partie à 2 joueurs.



## CONSTRUIRE UN CHÂTEAU

Le joueur le plus âgé commence en plaçant un château sur une case "pré" inoccupée et un chevalier sur une case "forêt" ou "pré" adjacente (les cases dont uniquement les coins se touchent ne sont pas adjacentes).

La construction des châteaux se poursuit avec le joueur placé à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 4 châteaux et 4 chevaliers (3 chacun dans une partie à 4 joueurs).  
*Note* : les châteaux de la même couleur doivent se trouver à au moins 6 cases vides l'un de l'autre (ne pas compter en diagonale). Dans l'exemple ci-contre, les châteaux rouges sont correctement placés.



## Où devez-vous placer les châteaux ?

Votre objectif est de prendre le contrôle de zones en entourant vos châteaux de marqueurs de frontières. Un Fief est créé lorsqu'un château est complètement entouré de marqueurs de frontière.

Les montagnes et les mers entourant le plateau de jeu servent de frontières naturelles. Au début de la partie, vous aurez besoin de peu de marqueurs de frontières pour créer un Fief autour d'un château dans l'un des coins du plateau de jeu. Les châteaux proches du centre nécessiteront beaucoup plus de marqueurs de frontière pour être délimités.

Il est donc recommandé de placer votre premier château dans l'un des coins du royaume. Plus vous pourrez y inclure de forêts, de villages et de mines, et plus la valeur de votre Fief sera importante. Les forêts et les villages rapportent des points de victoire, les mines rapportent des ducats. Vous devez donc placer vos châteaux le plus près possible de ces territoires. L'exemple suivant montre une situation de jeu typique.



*Exemple* : Bleu crée un Fief avec un village, une forêt et une mine dans le coin droit de la carte en utilisant 6 marqueurs de frontières.

Il manque à Orange encore deux marqueurs de frontière pour compléter son Fief.

Rouge ne contrôle pas de Fief. Deux de ses châteaux sont complètement entourés par des marqueurs de frontières, mais une région ne compte comme Fief que si elle ne comprend qu'un seul château. Rouge devra utiliser des marqueurs de frontières pour séparer ses deux châteaux et créer ainsi deux Fiefs.



Cet exemple illustre une possibilité de placement de départ. Les châteaux d'une même couleur sont séparés par au moins 6 cases et sont situés sur des prés. Les Chevaliers sont soit sur des prés soit sur des forêts.



## LE TOUR DE JEU

Le dernier joueur à placer son château commence la partie.

Commencez votre tour en récupérant vos ducats si vous contrôlez des mines (voir "Revenus des mines", page 4). Puis vous pouvez effectuer une des deux actions suivantes :

↳ Vendre une carte "Action" à la Chancellerie,

ou

↳ Jouer une carte "Action".

À la fin de votre tour, complétez votre main jusqu'à 3 cartes, soit en prenant la première carte de la pioche des cartes "Action" soit en prenant une carte de la Chancellerie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

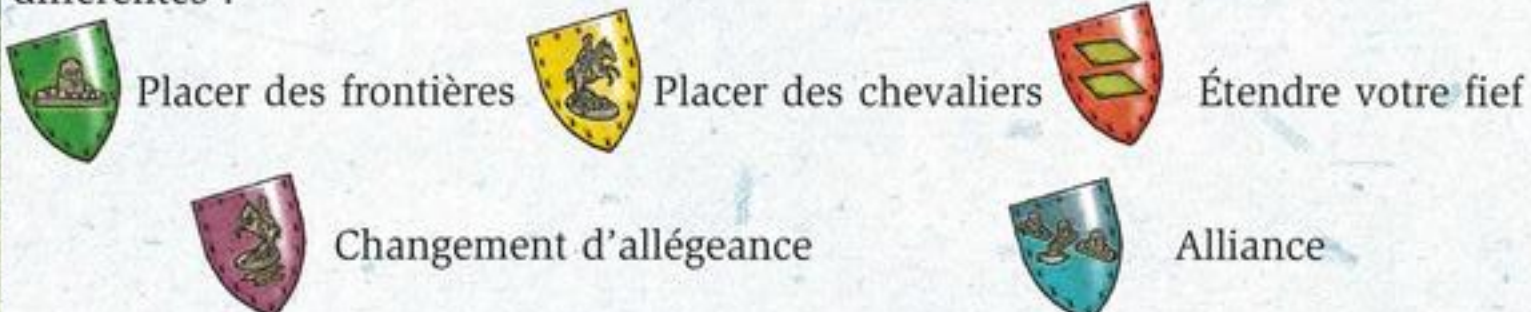
## VENDRE UNE CARTE "ACTION" A LA CHANCELLERIE

Cette action vous permet d'augmenter votre réserve de ducats. Pour vendre une carte "Action", placez-la, face visible, sur la Chancellerie et prenez un nombre de ducats égal au nombre indiqué entre parenthèses sur la carte.

Note : si vous vendez une carte action, vous ne pouvez pas la reprendre lorsque vous complétez votre main de 3 cartes à la fin de votre tour. Vous pouvez choisir n'importe quelle autre carte de la Chancellerie ou prendre la première carte d'action de la pioche.

## JOUER UNE CARTE ACTION

Pour jouer une carte action, placez-la face visible sur la pile de défausse et payez le prix indiqué sur la carte (le chiffre rouge qui n'est pas entre parenthèses). Puis effectuez l'action indiquée par le symbole présent sur la carte. Il existe 5 actions différentes :



Certaines cartes comportent deux symboles différents. Quand vous jouez une de ces cartes, vous pouvez choisir laquelle des deux actions vous effectuez. Vous ne pouvez pas effectuer les deux actions indiquées par la carte.



## Placer les frontières

Vous pouvez utiliser cette action pour placer des marqueurs de frontières afin de créer des Fiefs autour de vos châteaux. Lorsque vous posez une frontière, rappelez-vous des points suivants :

- ↳ Les frontières sont neutres, vous pouvez donc aider à créer les Fiefs des châteaux voisins.
- ↳ Les mers et les montagnes sont des frontières naturelles. Vous n'avez pas à placer de marqueurs de frontières sur les bords du plateau de jeu.

Suivant le nombre de marqueurs de frontières dessinés sur la carte, vous pouvez en placer un, deux ou trois. Prenez dans la réserve le nombre approprié de marqueurs. Les marqueurs de frontière doivent être placés en respectant les règles suivantes :

- ↳ Les marqueurs de frontière sont toujours placés entre deux territoires.
- ↳ Les marqueurs de frontière ne peuvent pas être placés entre des figurines adjacentes (châteaux et chevaliers) **de la même couleur**.
- ↳ Les marqueurs de frontière ne peuvent jamais être placés dans un Fief.
- ↳ Si un nouveau Domaine est créé, les points qu'il rapporte sont immédiatement calculés. Les territoires du Fief rapportent des points de victoire suivant leur type :

Forêt :	1 point de victoire
Village :	3 points de victoire
Cité Royale :	5 points de victoire
Mine, Pré :	0 point de victoire

Le propriétaire de la zone calcule ses points de victoire et déplace son marqueur "Armoiries" sur l'échelle des points de victoire. Tout marqueur de frontière supplémentaire dans le Fief est retiré.

**Exemple :** Orange place un marqueur de frontière pour créer 2 Fiefs (A).

Orange gagne 7 points de victoire, Bleu seulement un point. Les deux marqueurs de frontière inutiles sont retirés (B).



## Placer des chevaliers

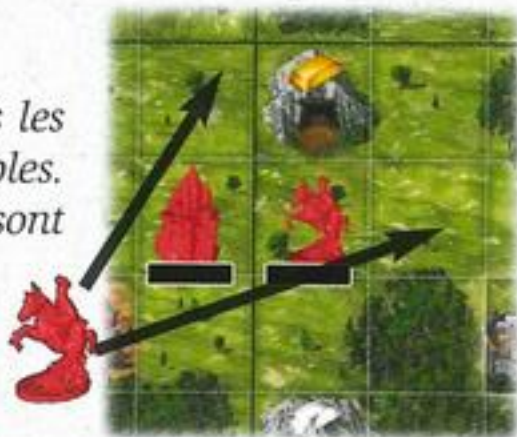
Suivant le nombre de chevaliers sur la carte, vous pouvez en placer un ou deux sur le plateau de jeu. Vous devez suivre les règles de placement suivantes :

- ↳ Les chevaliers ne peuvent être placés que sur les prés ou les forêts. Cependant, placer un chevalier sur une forêt coûte 1 ducat (vous n'avez pas à payer ce coût lors du placement initial).
- ↳ Les chevaliers ne peuvent être placés sur la cité, les villages ou les mines.
- ↳ Un chevalier ne peut être placé que sur un territoire qui est horizontalement ou verticalement adjacent à un château ou un chevalier de la même couleur. Le nouveau chevalier ne doit pas être séparé de la figurine voisine par un marqueur de frontière.



↳ Si vous n'avez plus de chevaliers dans votre réserve, vous ne pouvez plus en poser sur le plateau de jeu.

**Exemple :** Rouge voudrait placer un chevalier. Seuls les emplacements indiqués par des flèches sont possibles. Les emplacements sous le chevalier ou le château ne sont pas autorisés à cause de la présence des marqueurs de frontière.



### Étendre votre Fief

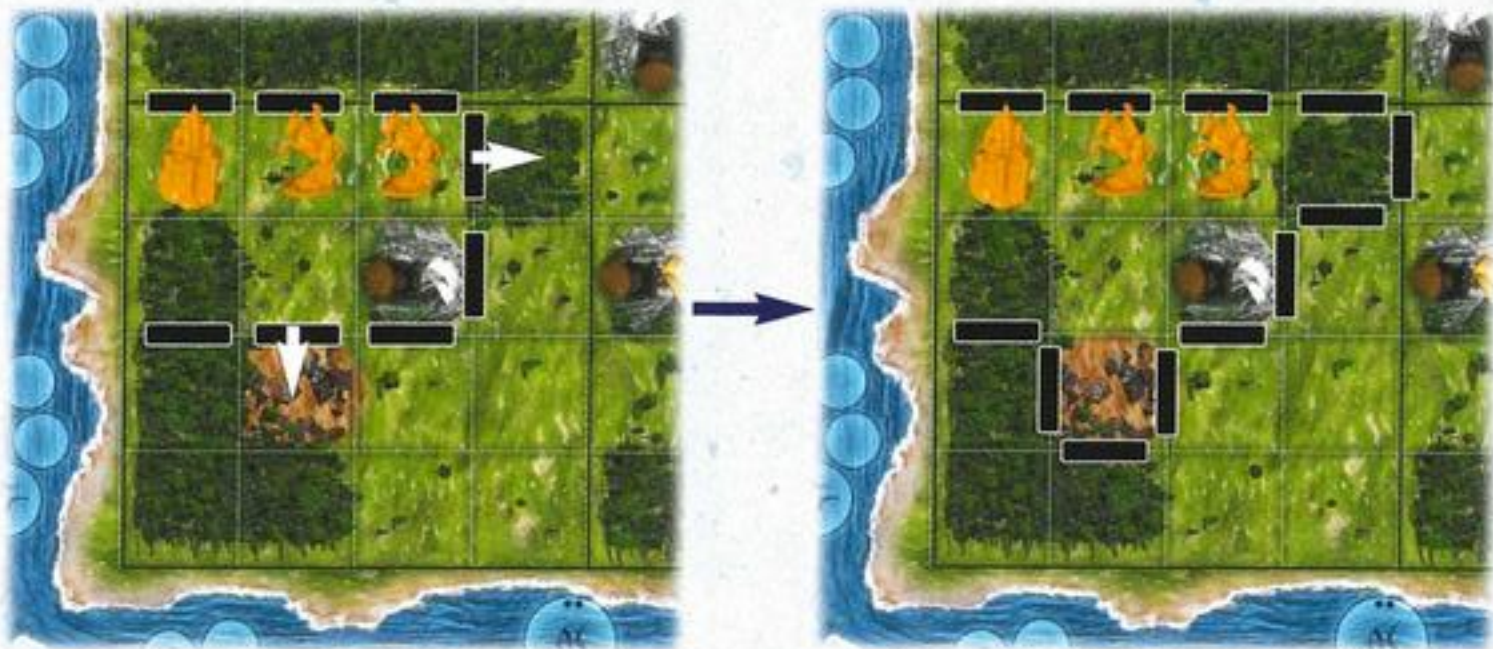
Vous pouvez étendre un des Fiefs que vous contrôlez d'un ou deux territoires en utilisant des marqueurs de frontière de la réserve.



Vous devez respecter les règles suivantes :

- ↳ Le premier territoire sur lequel vous vous étendez doit être adjacent verticalement ou horizontalement à votre Fief (jamais en diagonale).
- ↳ Le second peut être soit directement derrière le premier, soit adjacent à un autre territoire de votre Fief.

**Exemple 1 :** Orange peut s'étendre sur deux territoires adjacents à son Fief.



**Exemple 2 :** Orange peut également décider de s'étendre sur un second territoire adjacent au premier.



↳ Vous ne pouvez jamais vous étendre sur un territoire occupé par un pion adverse (château ou chevalier).

↳ Quel que soit votre nombre de chevaliers, vous pouvez toujours vous étendre sur des territoires qui ne font partie d'aucun Fief.

↳ Vous ne pouvez jamais vous étendre sur un autre de vos Fiefs.

↳ Vous ne pouvez vous étendre sur un Fief adjacent contrôlé par un adversaire que si

vous possédez plus de chevaliers dans votre Fief que lui dans le sien.

↳ Vous pouvez vous étendre dans deux directions opposées, et ce, même si cela signifie que vous vous étendez sur deux Fiefs différents.

**Exemple :** Rouge peut s'étendre sur le Fief de Bleu ou d'Orange car il possède plus de chevaliers. Orange ne peut s'étendre que sur le Fief de Bleu.



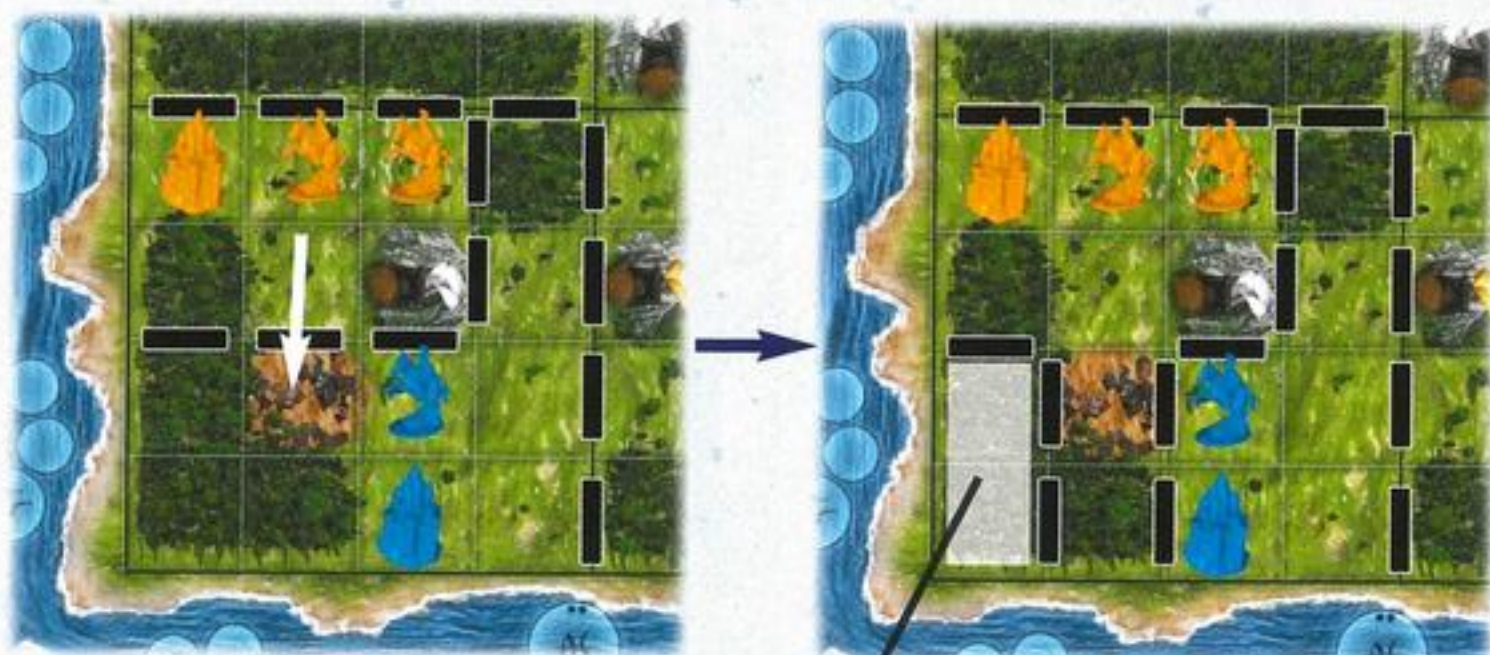
### Marquer des points après une expansion de territoire :

Quand vous étendez un de vos Fiefs, vous devez bouger votre marqueur "Armoiries" sur l'échelle de points de victoire. Vous marquez 1 point de victoire par forêt et 3 points par village (5 pour la cité royale).

Si vous étendez votre Fief sur celui d'un autre joueur, il doit alors déplacer son marqueur "Armoiries" vers le bas de l'échelle en fonction du nombre de points perdus.

Votre expansion peut également créer des "zones neutres", des régions délimitées par des frontières mais ne faisant partie d'aucun Fief, car ne comprenant aucun château. Ces "zones neutres" peuvent toujours être reprises lors d'une prochaine expansion d'un Fief adjacent.

**Exemple :** Orange s'étend sur le Fief de Bleu. Il gagne 4 points de victoire. Bleu perd 6 points, car deux forêts supplémentaires sont perdues lors de la création d'une zone neutre.



Zone Neutre

### Changement d'allégeance

Cette action permet de forcer un chevalier adverse à changer de camp !

Choisissez un de vos Fiefs, ainsi qu'un Fief adjacent appartenant à un de vos adversaires. Les deux Fiefs doivent contenir au moins un chevalier. Un chevalier passe alors d'un Fief à l'autre.

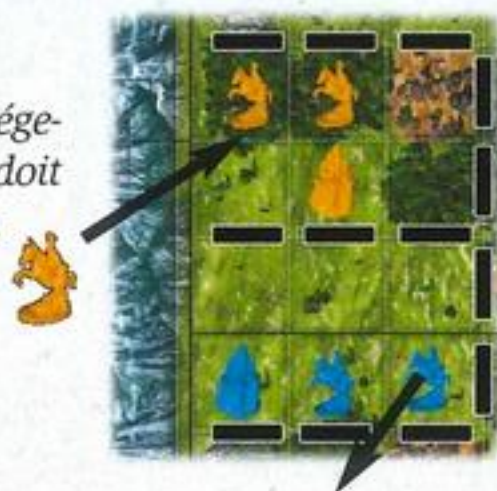
Choisissez d'abord un des chevaliers de votre adversaire qu'il doit remettre dans sa réserve. Vous ne pouvez pas choisir un chevalier placé au milieu d'une ligne, la connexion entre un chevalier et son château ne pouvant jamais être coupée.

Puis placez un chevalier à votre couleur sur votre Fief. N'oubliez pas que si vous voulez le placer sur une forêt, cela vous coûtera 1 ducat.





**Exemple :** Orange joue la carte *Changement d'allégeance* et place un chevalier. Il choisit celui que Bleu doit enlever. Il ne peut pas choisir le chevalier juste à droite du château car cela isolerait un chevalier.



### Alliance

Quand vous jouez cette carte, choisissez un de vos Fiefs ainsi qu'un Fief adverse adjacent. Faites pivoter l'un des marqueurs frontière entre ces deux Fiefs de 90 degrés.



A présent et jusqu'à la fin de la partie, aucun de ces deux Fiefs ne peut s'étendre sur l'autre. Seuls les deux Fiefs alliés sont affectés.

**Exemple :** une fois l'alliance formée, Orange ne peut s'étendre sur le Fief de Bleu situé en-dessous de lui. Cependant, Orange peut toujours s'étendre sur le Fief de Bleu situé sur sa droite, puisque aucune alliance n'existe avec ce Fief.



Alliance

### Revenu des mines

Il existe 4 types différents de mines dans Richard Cœur de Lion : or, argent, cuivre et diamant. Au début de votre tour de jeu, vous récupérez un ducat par type de mine que vous contrôlez. Par exemple, si vous avez 2 mines de cuivre, 3 mines de diamant et 1 mine d'or, vous contrôlez 3 types de mines différents et recevez 3 ducats.

### Monopole sur un type de mine

Si vous contrôlez 3 ou 4 mines d'un même type, vous avez le monopole sur ce type de mine. Un monopole de mine rapporte 5 points de victoire. Dès que vous prenez le contrôle de la 3<sup>e</sup> mine du même type, faites avancer votre marqueur "Armoiries" de 5 points sur l'échelle des points de victoire.



**Note :** si vous perdez votre monopole à cause de l'expansion d'un autre joueur sur votre Fief, vous devez réajuster votre marqueur "Armoiries" en perdant 5 points sur l'échelle des points de victoire.



Dans cet exemple Orange possède 1 mine de cuivre, 1 de diamant et 3 d'argent dans ses Fiefs. Pour ces 3 types de mines, il reçoit un revenu global de 3 ducats au début de son tour. Les 3 mines d'argent lui rapportent également 5 points de victoire. Cependant, si Rouge (3 chevaliers) s'étend sur le Fief Orange de gauche (2 chevaliers) en prenant le contrôle de la mine d'argent indiquée par la flèche, Orange perdra immédiatement 5 points de victoire car il n'aura plus le monopole sur les mines d'argent.

### FIN DE LA PARTIE

La partie peut s'achever de deux façons :

1. Si un joueur déplace son marqueur "Armoiries" jusqu'à la case indiquée par le marqueur "Roi" (30 points de victoire dans une partie à 4, 40 dans une partie à 3, 50 dans une partie à 2). Ce joueur remporte alors immédiatement la partie.

2. Si un joueur pioche la dernière carte "Action" de la pioche.

Dans ce cas, les joueurs ne peuvent plus prendre de cartes dans la Chancellerie. Ils peuvent toujours vendre des cartes pendant leur tour. Quand la dernière carte "Action" a été vendue ou jouée, tous les joueurs font le décompte du nombre de ducats qu'il leur reste. Le joueur (ou les joueurs en cas d'égalité) possédant la plus grosse somme de ducats avance son marqueur "Armoiries" de 5 points sur l'échelle des points de victoire. Le joueur avec la seconde plus importante somme de ducats avance son marqueur de 3 points. Le joueur qui comptabilise alors le plus de points de victoire est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, celui qui possède le plus de ducats l'emporte.

### RÈGLE SPECIALE POUR DEUX JOUEURS :

Le jeu à deux joueurs utilise 3 couleurs. Chaque joueur choisit une couleur. La troisième couleur est neutre. Les deux joueurs alternent les tours pour placer leurs 4 châteaux et leurs 4 chevaliers sur le plateau de jeu. Ensuite, ils placent chacun leur tour les châteaux et les chevaliers neutres. Les châteaux neutres doivent également être placés à plus de 6 cases les uns des autres.

Ce jeu est édité par

**TILSIT**  
ÉDITIONS

Parc de l'Événement  
1, allée d'Effiat  
91 160 Longjumeau France

Auteur : Klaus Teuber  
Graphisme : Franz Vohwinkel

Développement pour la version française : TILSIT Team  
Maquette pour la version française : TILSIT Studio  
Traduction : TILSIT Team

Infos en direct : [www.tilsit.fr](http://www.tilsit.fr)

© 2004 TILSIT Éditions pour la version française

© 2003 KOSMOS Verlag

Fabriqué en Allemagne

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.



# Löwenherz

(Cœur de Lion)

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

## Introduction

Le Roi est en séjour dans un pays lointain. Pendant son absence, son royaume sombre dans l'anarchie et le chaos. Chaque Prince cherche à augmenter sa puissance et son influence. Les frontières sont redessinées, les territoires sont repartagés. Qui aura les domaines les plus puissants quand le Roi reviendra ?

## But du jeu

Chaque joueur place des châteaux et les entoure de frontières. Un château entièrement entouré de frontières forme un **domaine**. Les forêts et les villages dans les domaines rapportent des points de victoire. Le joueur qui aura le plus de points de victoire à la fin du jeu aura gagné.

## Matériel de jeu

4 bordures de plateau avec 4 pièces de liaison  
9 pièces de territoire  
60 cartes d'action  
60 chevaliers et 16 châteaux selon 4 couleurs  
100 frontières  
47 ducats de valeurs 1 (x36) et 5 (x11)  
4 marqueurs de points de victoire  
1 pion du Roi  
1 règle

## Préparation du jeu

L'encadrement du plateau est assemblé avec les 4 liaisons comme figuré ci-dessous. Toutes les pièces de territoire sont placées dans ce cadre dans des emplacements et des orientations **au choix** des joueurs.

**Important:** la pièce de territoire avec la cité du Roi (image au verso) doit toujours être placée au centre du plateau.



Chaque joueur choisit une couleur et reçoit son **marqueur de points de victoire** et ses pions : **15 chevaliers** et **4 châteaux** (dans une partie à **4 joueurs**, seulement **3 châteaux**).



Les **cartes d'action** sont triées selon les lettres de leur verso en 4 piles. Chaque pile est mélangée séparément. Finalement les piles sont superposées, cartes cachées, dans l'ordre D (dessous), C, B, A (sommet).



La pile de **cartes d'action** est placée sur la case du plateau avec un bouclier. L'autre case est réservée à la défausse des cartes jouées.

Chaque joueur tire 3 cartes d'action de la pile. Les cartes d'action sont tenues cachées en main.

Chaque joueur pose son **marqueur** sur la case départ (flèche) de la piste de marque des points de victoire.

Les **frontières** sont placées en réserve sur un côté du plateau.

Les **ducats** sont disposés en réserve de l'autre côté. Chaque joueur prend ses 7 ducats : 1 x 5 et 2 x 1.

Le **pion du Roi** est placé sur la case adaptée de la piste de marque : 30 pour 4 joueurs, 40 pour 3 joueurs, 50 pour 2 joueurs.



## Placement des châteaux

Le joueur le plus âgé commence en plaçant un château sur une case de **prairie** vide et un chevalier sur une case de prairie ou de forêt adjacente. Les joueurs continuent, en sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chacun ait placé ses 4 châteaux et 4 chevaliers (joueurs 3 de chaque dans une partie à 4).

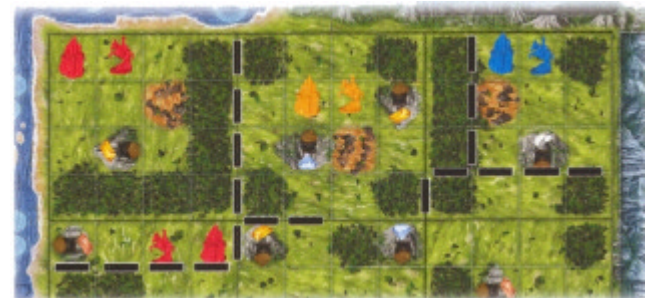
**Important :** les châteaux de la même couleur doivent être **distants d'au moins 6 cases** horizontalement et verticalement (pas en diagonale).



### Quels sont les meilleurs emplacements de châteaux ?

Pour former des domaines, les joueurs placent durant la partie des frontières autour de leurs châteaux. Un domaine est achevé, lorsqu'**exactement un seul château** est entouré de frontières, sans brèche. Les bords intérieurs du cadre du plateau comptent comme frontières naturelles (la mer, les montagnes). Par conséquent un château dans un coin du plateau a besoin pour achever un domaine de moins de frontières supplémentaires qu'un château au milieu.

Il est donc conseillé de placer le premier château dans un coin. La valeur des domaines est proportionnelle aux forêts, villages, mines qui s'y trouvent. Les forêts, les villages et avant tout la cité du Roi rapportent des points de victoire. Les mines procurent des revenus supplémentaires. Pour ces raisons, il est intéressant de placer les châteaux à proximité de ces cases. L'exemple suivant illustre une situation en cours de partie.



Le joueur "Bleu" s'est constitué dans le coin à droite un domaine avec seulement 6 frontières, avec un village, une forêt, une mine. Il manque au joueur "Orange" 2 frontières pour former un domaine. Le joueur "Rouge" ne possède pas de domaine. Deux de ses châteaux sont entourés entièrement de frontières mais un territoire enfermé par des frontières ne compte comme domaine que lorsqu'**exactement un seul** château s'y trouve. Le joueur "Rouge" devrait séparer ensuite ses deux châteaux par des frontières, pour constituer deux domaines.

Vous voulez savoir immédiatement comment jouer à Löwenherz ? Alors visitez le site Web **www.profeasy.de** (Löwenherz en allemand et Domain en anglais) et regardez jouer Marlene, Vicky et Sigfried au cours d'une partie.



L'exemple ci-contre montre une position de départ conforme aux règles à 3 joueurs. Les châteaux de la même couleur sont distants d'au moins 6 cases et sont placés sur des prairies. Les chevaliers sont placés sur des prairies ou des forêts.



Suivant le nombre de frontières symbolisées sur la carte, le joueur place sur le plateau 1, 2 ou 3 frontières de la réserve en respectant les règles suivantes :

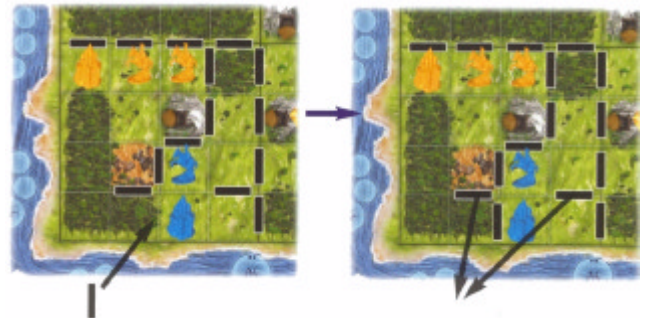
- les frontières sont toujours placées entre deux cases.
- les frontières ne doivent jamais être placées entre deux pions adjacents (château, chevalier) de la même couleur.
- les frontières ne doivent jamais être placées à l'intérieur d'un domaine.
- si la pose de frontières crée un domaine (exactement un seul château entouré de frontières sans brèche), la marque des points de victoire est aussitôt effectuée. Les cases dans un domaine comptent comme suit :

forêt :	1 point de victoire
village :	3 points de victoire
cité du Roi :	5 points de victoire
mines, prairie :	0 point de victoire

Le propriétaire du domaine marque les points de victoire et avance son marqueur du nombre de cases correspondant. **Les frontières superflues** dans un domaine sont enlevées et retournent dans la réserve.

Exemple : "Orange" place une frontière et forme deux domaines (A). "Orange" reçoit 7 points de victoire, "Bleu" seulement 1. Les deux frontières superflues dans les domaines sont enlevées (B).

A B



## Règles spéciales pour 2 joueurs

3 couleurs sont utilisées. Chaque joueur choisit une couleur et la troisième couleur est neutre. Les deux joueurs placent en alternance sur le plateau les 4 châteaux et les 4 chevaliers de leur couleur. Finalement ils placent en alternance encore 2 châteaux et 2 chevaliers de la couleur neutre. Les châteaux neutres doivent aussi être distants d'au moins 6 cases les uns des autres.

## Déroulement du jeu

Le dernier joueur à avoir placé château et chevalier commence. Le joueur dont c'est le tour reçoit d'abord des revenus, à condition qu'il possède un ou plusieurs domaines avec des mines (voir "Revenus des mines"). Ensuite il a deux possibilités :

- vendre une carte d'action sur le marché ou bien
- jouer une carte d'action

A la fin de son tour, le joueur complète sa main à nouveau à 3 cartes :

- en tirant la carte supérieure de la pile de cartes cachées ou bien
- en prenant une carte visible du marché

Puis dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant joue son tour.

## Vendre une carte d'action au marché

Cela sert à augmenter sa réserve de ducats. Pour vendre une carte d'action, le joueur la pose visible (à côté d'éventuelles cartes déjà vendues) dans la zone du **marché** et reçoit autant de ducats que le chiffre bleu indiqué sur la carte entre parenthèses. **Important** : si un joueur vend une carte au marché, il ne peut pas la reprendre aussitôt à la fin de son tour pour reconstituer sa main à 3 cartes. Il ne peut prendre dans le marché qu'une autre carte.

## Jouer une carte d'action

Le joueur qui joue une carte d'action la pose visible sur la case à côté de la pile des cartes et paye le prix indiqué en rouge sans parenthèse. Ensuite il réalise l'action représentée sur la carte par un symbole. 5 actions sont possibles :



Quelques cartes possèdent deux symboles différents. Le joueur doit choisir **une** de ces deux actions.

## Pose de frontières

Des frontières sont posées pour former des domaines autour de ses châteaux. Le joueur qui pose une frontière doit tenir compte du fait que :

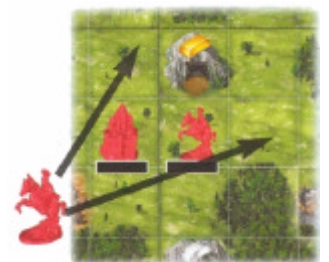
- les frontières sont neutres et qu'elles aident aussi les châteaux voisins à former des domaines.
- les bords intérieurs du cadre comptent également comme des frontières.

## Pose de chevaliers

Suivant le nombre de chevaliers symbolisés, on doit poser 1 ou 2 chevaliers, suivant les règles suivantes :

- les chevaliers doivent être placés uniquement sur des prairies ou des forêts. La pose d'un chevalier sur une forêt coûte 1 ducat en plus (différent du placement en début de partie).
- les chevaliers ne doivent jamais être placés sur des villages, la cité du Roi ou des mines.
- un chevalier doit toujours être placé sur une case adjacente (horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale) à un château ou à un chevalier de la même couleur. Cette case ne doit pas être séparée par une frontière des pions adjacents de la même couleur.
- si un joueur n'a plus de chevalier en réserve, il ne peut plus réaliser cette action.

Exemple : "Rouge" voudrait placer un chevalier. Seules les cases marquées avec une flèche sont autorisées. Les cases en dessous du château ou du chevalier ne sont pas autorisées car séparées par des frontières.





### Extension de domaine

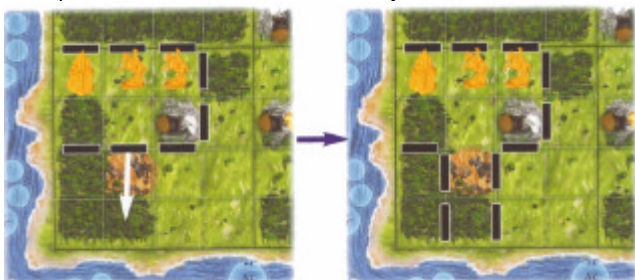
Cette action permet à un joueur d'étendre **un** de ses domaines de 1 ou 2 cases. Pour ce faire, les frontières de la réserve sont utilisées. Les règles sont les suivantes :

- la première case doit être adjacente (horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale) au domaine.
- la deuxième case peut être adjacente à la première ou bien à toute autre case du domaine.

#### Exemple 1 : Extension de deux cases séparées

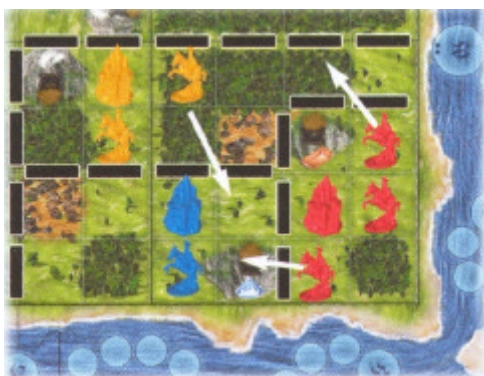


#### Exemple 2 : Extension de deux cases adjacentes



- les cases occupées par des pions adverses ne peuvent être annexées.
- les cases n'appartenant à aucun domaine peuvent être annexées sans restriction.
- un joueur ne peut s'étendre dans un de **ses propres** domaines.
- un joueur ne peut étendre son domaine dans celui d'un adversaire que si le nombre de chevaliers dans son domaine est strictement **supérieur** à celui adverse (impossibilité si égalité de chevaliers).

*Exemple : "Rouge" peut s'étendre dans les domaines de "Bleu" et de "Orange" car il possède plus de chevaliers. "Orange" peut seulement s'étendre dans le domaine de "Bleu".*



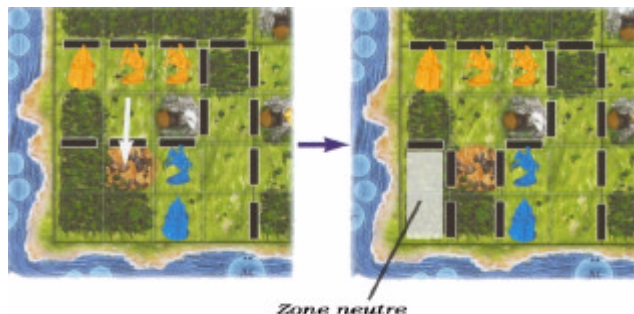
### Marque après une extension

Lorsqu'un joueur étend son domaine, il avance son marqueur de points de victoire de 1 case pour chaque forêt capturée, 3 cases pour chaque village et de 5 cases pour la cité du Roi. Si un joueur perd lors d'une extension adverse des forêts, des villages, la cité du Roi, il recule son marqueur du nombre de cases correspondant.

Lors d'une extension, des zones neutres peuvent être créées en étant entourées de frontières, mais elles ne comptent pas comme

domaine car elles ne contiennent pas de château. Les zones neutres peuvent être annexées par tout domaine voisin.

*Exemple : "Orange" s'étend dans le domaine de "Bleu". "Orange" gagne 4 points de victoire. "Bleu" perd 6 points de victoire car deux forêts sont perdues avec la création d'une zone neutre.*



### Transfuge

Le joueur désigne un de ses domaines et un domaine adverse adjacent, chacun de ces domaines ayant au moins 1 chevalier. Un chevalier passe d'un domaine à l'autre : le joueur ajoute un chevalier dans son domaine (en respectant les règles de pose de chevalier) et l'adversaire enlève un chevalier du sien pour le remettre dans sa réserve.

**Remarque** : il peut arriver qu'un château reste sans chevalier dans un domaine.

Si plusieurs chevaliers sont reliés à un château, seuls les chevaliers en fin de file peuvent être enlevés. La liaison entre les chevaliers et leur château ne peut pas être rompue.



*Exemple : "Orange" joue la carte "Transfuge" et ajoute un chevalier. "Bleu" enlève un chevalier. Le chevalier voisin du château ne peut pas être enlevé, sinon le chevalier à droite serait isolé.*

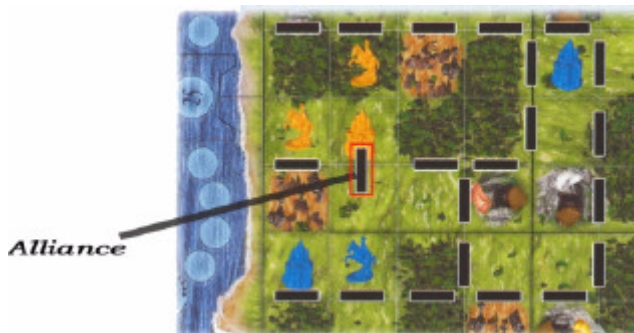


### Alliance

Le joueur désigne un de ses domaines et un domaine adverse adjacent. Il tourne de 90 degrés une des frontières entre ces domaines.

Dorénavant jusqu'à la fin du jeu, aucun des ces **deux** domaines voisins ne peut s'étendre dans l'autre.

*Exemple : après réalisation de la carte "Alliance", "Orange" ne peut s'étendre dans le domaine de "Bleu" en bas à gauche. Mais "Orange" peut s'étendre dans le domaine de "Bleu" à droite car aucune alliance n'existe entre ces deux domaines.*





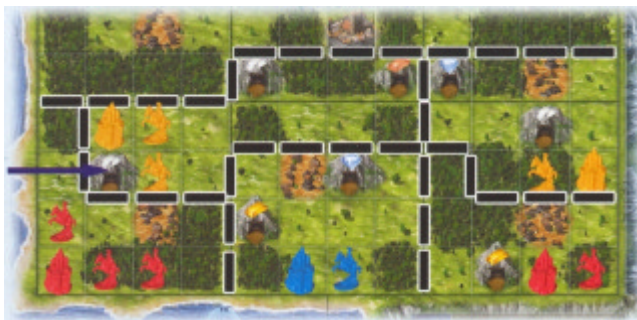
### Revenus des mines

Chaque joueur reçoit au début de son tour autant de ducats qu'il possède de mines de types différents dans ses domaines. Le nombre de mines d'un même type (couleur) ne compte pas. Par exemple, un joueur qui possède 2 mines de cuivre, 3 de pierres précieuses et 1 d'or, possède des mines de 3 types différents et reçoit 3 ducats.

### Monopole de mines

Dès qu'un joueur possède dans ses domaines 3 ou 4 mines d'un même type (couleur), il en a le monopole. Il avance aussitôt son marqueur de points de victoire de 5 cases.

**Important** : si le joueur perd son monopole suite à l'extension d'un adversaire, il doit aussitôt reculer son marqueur de 5 cases.



Dans l'exemple ci-dessus, "Orange" possède 3 mines d'argent, 1 de pierres précieuses et 1 de cuivre dans ses deux domaines. Pour les trois types différents de mines, il reçoit à chaque début de son tour 3 ducats. Les 3 mines d'argent valent 5 points de victoire. Au cas où "Rouge" (3 chevaliers) s'étend dans le domaine de "Orange" (2 chevaliers) à gauche et capture la mine d'argent montrée par la flèche, "Orange" doit aussitôt reculer son marqueur de 5 cases.

## Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de 2 façons :

1. Un joueur atteint ou dépasse sur la piste de marque le pion du Roi. Ce joueur a aussitôt gagné. En cas de dépassement simultané du pion du Roi par plusieurs joueurs, ceux-ci sont départagés par le total de points de victoire et si il y a toujours égalité par le total de ducats.

*ou bien*

2. Un joueur tire la dernière carte de la pile. Ensuite chaque joueur à son tour ne peut que jouer une carte ou vendre une carte au marché. Il ne peut plus reconstituer sa main. Dès que la dernière carte est jouée, le jeu se termine. Ensuite chaque joueur compte ses ducats. Le ou les joueurs avec le maximum de ducats avancent leur marqueur de 5 cases, le ou les second en ducats de 3 cases. Le joueur qui a le plus de points de victoire a gagné. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le total de ducats.

Un jeu de Klaus Teuber ([www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)) © 2003  
Édité par KOSMOS ([www.kosmos.de](http://www.kosmos.de))  
Traduction française par Cédric Ravel ([ced13spi@tiscali.fr](mailto:ced13spi@tiscali.fr))



## Répartition des cartes d'action

### **Lettre A (x15)**

1 frontière	1	(2)	x2
2 frontières	3	(3)	x3
3 frontières	6	(5)	x3
1 chevalier	2	(3)	x2
1 chevalier ou 2 frontières	3	(3)	x2
1 chevalier ou extensions	3	(3)	x3

### **Lettre B (x15)**

2 frontières	3	(2)	x3
3 frontières	6	(4)	x2
1 chevalier	3	(3)	x1
2 chevaliers	7	(5)	x1
extensions	4	(3)	x1
1 chevalier ou 2 frontières	4	(3)	x1
1 chevalier ou extensions	4	(3)	x2
extensions ou 2 frontières	4	(3)	x2
transfuge	6	(4)	x1
alliance	5	(5)	x1

### **Lettre C (x15)**

2 frontières	4	(3)	x1
3 frontières	7	(4)	x1
2 chevaliers	7	(5)	x1
extensions	5	(3)	x1
1 chevalier ou 2 frontières	5	(3)	x1
1 chevalier ou extensions	5	(3)	x3
extensions ou 2 frontières	5	(3)	x3
transfuge	7	(4)	x2
alliance	5	(5)	x2

### **Lettre D (x15)**

2 frontières	4	(2)	x2
extensions	5	(3)	x1
1 chevalier ou 2 frontières	5	(3)	x2
1 chevalier ou extensions	5	(3)	x3
2 chevaliers ou extensions	8	(4)	x1
extensions ou 2 frontières	5	(3)	x4
transfuge	8	(4)	x1
alliance	6	(4)	x1