



Un jeu de réflexion de Reiner Knizia
Pour 2 joueurs – 20 minutes par partie
Matériel à imprimer et découper sur JesWeb – <http://jesweb.net>

👑 But du jeu

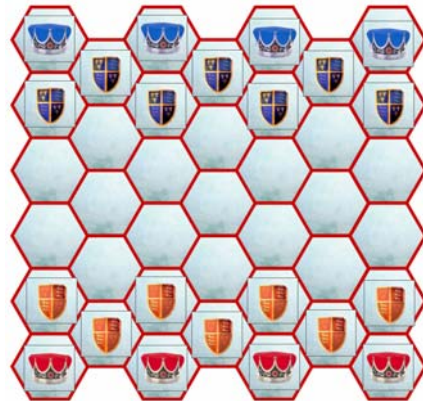
Chacun son tour, les joueurs avancent une de leurs pièces sur le plateau. Les soldats peuvent capturer les rois, l'inverse n'est pas vrai. La victoire revient à celui qui bouge un de ses rois sur la rangée opposée, ou à celui qui capture tous les rois adverses.

👑 Matériel

- ▶ Un plateau de 7 x 6 hexagones
- ▶ 11 pions par joueur: 4 rois (pions couronnes) et 7 soldats (pions boucliers)

👑 Préparation

Chaque joueur choisit sa couleur de pion (rouge ou bleu) et place ses pions de son côté du plateau, en s'aidant des symboles dessinés sur le plateau. Voir position initiale sur le schéma ci-contre.



Position initiale

👑 Le jeu

Le premier joueur est déterminé d'un commun accord, chacun jouant ensuite à tour de rôle. A son tour, un joueur doit avancer l'une de ses pièces, soit tout droit, soit de côté vers l'avant, en direction d'un hexagone adjacent.

- ▶ Les déplacements en arrière sont interdits.
- ▶ Un soldat peut aller sur une case vide ou sur une case occupée par un pion adverse (**roi ou soldat**). Dans ce dernier cas, le pion adverse est retiré du plateau.
- ▶ Un roi peut aller sur une case vide ou sur une case occupée par un **roi** adverse. Dans ce dernier cas, le roi adverse est retiré du jeu. Un roi ne peut pas prendre un soldat.
- ▶ Si un soldat atteint une case marquée d'un symbole roi à l'opposé du plateau, le soldat est retiré du jeu.

Un pion ne peut pas se déplacer sur une case occupée par un pion de même couleur.

👑 Fin du jeu

Le jeu se termine quand l'un des joueurs:

- ▶ Déplace un de ses rois sur une case marquée d'un symbole roi à l'opposé du plateau
- ou
- ▶ Capture les 4 rois adverses

Ce joueur est alors immédiatement déclaré vainqueur.