

LOWENHERZ

Le roi est à l'article de la mort. Les princes du pays s'arment pour sa succession. Au début du jeu chaque prince possède 3 châteaux. Dès qu'un prince entoure complètement un de ses châteaux avec des frontières il possède un territoire. Plus le territoire est grand, plus il apporte des points de puissance. Et vous avez besoin de ces points pour devenir le nouveau roi, digne de succéder à l'ancien.

MATERIEL

- 1 plateau avec 6 morceaux de carte
- 16 châteaux dans 4 couleurs
- 48 chevaliers dans 4 couleurs
- 4 pierres de puissance colorées (pions en bois)
- 100 frontières noires
- 1 château noir désignant le 1^{er} joueur
- 112 cartes comportant :
 - 31 cartes action (dos avec une lettre)
 - 12 cartes décision (dos avec un blason)
 - 13 cartes politique
 - 4 cartes vue d'ensemble
 - 52 cartes sac d'argent

PREPARATION

Si vous avez déjà joué à Lowenherz, vous pouvez lire la section de construction variable. Si vous jouez pour la première fois, il est préférable de jouer avec la version de base.

VERSION DE BASE

Dans la version de base au début du jeu chaque joueur possède déjà un territoire. Les morceaux de carte devraient être assemblés dans l'armature comme décrites sur la vue d'ensemble :

- Mettre les 6 morceaux de carte dans l'armature de sorte que les lettres se lisent dans l'ordre alphabétique à partir du coin supérieur gauche (voir la vue d'ensemble). Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 3 châteaux, 1 pierre de pouvoir et 12 chevaliers de cette couleur, qu'il place devant lui. Le quatrième château ne sert que dans le jeu à 2 joueurs. Placer les 3 châteaux, 3 chevaliers et les frontières sur le plateau comme montré dans la vue d'ensemble.

En jouant à 3 joueurs, les pions d'une couleur restent neutres. Les pions demeurent sur le plateau comme obstacles.

- Les cartes d'action doivent être rangées selon les lettres sur leurs dos. Les cinq piles sont mélangées séparément. La pile comportant la lettre A ne sera pas nécessaire dans la version de base et retourne dans la boîte.

- Les 4 autres piles forment une seule pioche face cachée avec les lettres dans l'ordre alphabétique. Les cartes B se trouvent au-dessus des cartes C, D et E.

- Le paquet de cartes action est placé sur une des deux cases du plateau, l'autre case étant la pile de défausse.

- Chaque joueur place sa pierre de pouvoir sur la case au début de la table de puissance (autour du plateau), sur la case lion. Les frontières et le château noir sont posés près du plateau. Les cartes argent sont triées. Il y aura 3 piles de 1, 2 et 3 ducats. Ces cartes sont posées face visible sur les 3 cases du coin gauche de l'armature et forment la banque.

- Chaque joueur prend 12 ducats en cartes argent (2 x 1, 2 x 2, 2 x 3), et les pose devant lui.

- Les cartes politique sont mélangées et divisées en 2 piles, une de 6 cartes et l'autre de 7. Les deux piles sont placées face cachée sur les deux cases droites de l'armature.

- Les cartes décision sont triées selon leur blason. Chaque joueur choisit un blason et reçoit les cartes de valeur 1, de 2 et de 3.

- Chaque joueur reçoit une carte vue d'ensemble avec une table de fondation de territoire au dos.

TERRITOIRES

Les territoires sont des cases complètement enfermées par des frontières et contenant 1 château. Les bords intérieurs de l'armature comptent également comme frontières.

Il faut essayer d'étendre ses frontières de sorte que les territoires soient aussi grand que possible et contiennent des villes. Ceci vous apportera des points de pouvoir qui vous permettent de gagner.

DEROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence et prend le château noir. Il retourne la carte action du dessus et la pose dans la défausse. Sur la carte sont décrites 3 actions dans un ordre donné 1, 2, 3 ou c'est une carte spéciale mine d'argent. La signification des cartes est expliquée plus loin.

S'il y a 3 actions décrites sur la carte le joueur doit décider quelle action il effectue. Il place 1 de ses 3 cartes décision face visible devant lui. Les autres joueurs font de même dans le sens du jeu (sens des aiguilles d'une montre).

A trois joueurs, le premier joueur pose 2 cartes décision en même temps.

Maintenant le joueur qui a choisi l'action 1 effectue son action, suivi du joueur qui a choisi l'action 2 et finalement du joueur qui a choisi l'action 3. Si 2 joueurs ou plus ont choisi la même action, il y a une épreuve de puissance (voir les épreuves de puissance), car la plupart des actions peuvent seulement être effectuées par 1 joueur. Il peut donc arriver qu'un joueur ne puisse effectuer aucune action pendant un tour.

En jouant à 3, il y a une possibilité favorable que le joueur de début puisse effectuer ses deux actions choisies.

Si une carte mine d'argent est retournée, chaque joueur avance sa pierre de pouvoir sur la table de pouvoir pour chacune des montagnes situées dans ses territoires. Puis le joueur dont c'est le tour retourne une autre carte action.

Quand toutes les actions ont été effectuées, les joueurs reprennent leurs cartes décision dans leurs mains. Le premier joueur donne le château noir à la personne à sa gauche qui devient le 1^{er} joueur et retourne la prochaine carte action.

LES ACTIONS EN DETAIL

La signification des différentes actions est résumée sur la carte de vue d'ensemble. Chaque joueur devrait avoir cette carte devant lui pendant le jeu.

1. Sac d'argent. Celui qui choisit cette action reçoit autant de ducats qu'indiqué. Quand 2 joueurs ou plus ont choisi cette action, les ducats sont divisés entre eux. Les ducats qui ne peuvent pas être partagés ne sont pas distribués.

2. Frontières. Vous pouvez placer des frontières afin d'établir vos propres territoires. Celui qui place une frontière, doit se rappeler que les frontières sont neutres et servent aussi ses voisins. Selon le nombre de frontières indiquées, un joueur peut placer 1, 2 ou 3 frontières sur la carte, qu'il prend de la réserve. Il doit observer les règles suivantes :

- les frontières doivent toujours être placées sur la ligne entre 2 cases
- les frontières ne peuvent jamais être placées entre un chevalier et un château de la même couleur ou entre deux chevaliers de la même couleur
- les frontières ne peuvent pas être placées dans un territoire si par le placement des frontières un joueur fonde un territoire, le décompte des territoires n'a lieu qu'une fois (voir le score)
- celui qui a déjà trois territoires à sa disposition ne peut plus placer de frontières.

3. 1 Epée et 1 bouclier. Celui qui choisit cette action peut placer un chevalier pris de sa réserve ou prolonger un de ses territoires de 2 cases.

Placement Des Chevaliers

Des chevaliers peuvent seulement être placés sur les espaces blancs ou boisés. Placer des chevaliers sur les espaces boisés coûte cependant 5 ducats qui sont payés à la banque. Un chevalier ne peut jamais être placé sur les cases de montagne ou ville.

Un chevalier doit toujours être placé sur une case adjacente (pas en diagonal) à un de ses chevaliers ou château.

Un chevalier ne peut pas être placé sur un espace où il serait séparé d'un de ses pions par une frontière.

Important: si un joueur a placé tous ses chevaliers, il a alors seulement l'option de prolonger ses territoires.

PROLONGER DES TERRITOIRES

Un joueur peut prolonger un de ses territoires d'une ou deux cases.

La 1^{ere} case doit être adjacente en longueur au territoire. La 2^{ème} case peut être adjacente à la case juste prise ou adjacente à une autre partie du territoire.

Les espaces qui sont occupés par des pions adverses ne peuvent pas être pris. Les cases qui n'appartiennent à personne ou les cases dans des zones neutres (voir ci-dessous) peuvent être prises sans aucune restriction.

Un joueur ne peut pas s'étendre sur un de ses propres territoires voisins.

Un joueur peut seulement prolonger son territoire dans un territoire adverse si le nombre de chevaliers dans son propre territoire excède ceux de son adversaire.

Si le nombre de chevaliers dans un territoire voisin est égal ou plus grand, le joueur ne peut prendre aucune case de ce territoire.

Quand un joueur augmente son territoire, des zones neutres peuvent être créées. Les zones neutres sont des cases enfermées par des frontières mais qui ne contiennent aucun château. Les cases dans une zone neutre peuvent être prises par expansion de chaque territoire voisin.

Important : les territoires peuvent seulement être agrandis au moyen d'une carte action d'expansion. Il n'est pas possible d'élargir un territoire par le placement de frontières.

LOWENHERZ

4. Deux épées et deux boucliers. Celui qui choisit cette action peut placer 2 chevaliers ou placer 1 chevalier et étendre un territoire ou augmenter un
5. Couronne et sceptre - prendre une carte politique. Celui qui choisit cette action peut regarder une des 2 piles de cartes politique, choisir une carte et la placer face cachée devant lui. Les significations des cartes politique seront données plus tard.

EPREUVES DE PUISSANCE

Excepté la carte Ducats où des ducats sont distribués entre les joueurs, une action peut seulement être effectuée par un joueur. Si 2 joueurs choisissent la même action, ils peuvent négocier pour savoir qui effectuera l'action.

Négociations

Les joueurs se font des propositions mutuelles de ducats, le but étant d'effectuer l'action choisie seul. Celui qui offre le plus d'argent effectue l'action. Il n'est pas possible de partager l'action entre les 2 joueurs.

Les cartes politique ne peuvent pas être le sujet de la négociation.

Si les joueurs ne s'entendent pas, il y a un duel.

Si 3 ou 4 joueurs ont choisi la même action, il ne peut y avoir aucune négociation. Un duel a lieu immédiatement.

DUELS

Les joueurs participant au duel prennent des cartes argent dans la main, on peut prendre 0 carte. Il vaut mieux cacher le nombre de cartes que l'on a dans la main. Les joueurs révèlent simultanément leurs cartes.

Celui qui a offert le plus de ducats peut effectuer l'action et donne son argent à la banque. Les autres joueurs reprennent leur argent.

S'il y a une égalité pour la plus grosse offre de ducats, ces joueurs reprennent leur argent et refont un duel. S'il y a une deuxième égalité, aucun joueur ne peut effectuer l'action et les joueurs reprennent leur argent.

LES POINTS

Marquer des points en fondant un territoire

Chaque fois qu'un joueur a fondé un territoire, que ce soit le sien ou celui d'un adversaire, on marque des points immédiatement.

On compte le nombre de cases (felderzahl) dans le territoire et on se réfère à la carte de fondation de territoire avec les points de pouvoir (Machtpunkte). Chaque ville contenue dans le territoire rapporte 5 points supplémentaires. Le propriétaire du territoire nouvellement fondé déplace immédiatement sa pierre de pouvoir d'un nombre de cases égal au nombre de points marqués. Les frontières situées dans le nouveau territoire sont enlevées et retournées à la réserve.

Marquage après expansion de territoire

Quand un joueur augmente son territoire, il peut immédiatement déplacer sa pierre de pouvoir d'une case pour chaque case prise.

Celui qui capture une ville peut se déplacer de 5 cases supplémentaires.

Si un joueur perd des espaces ou des villes, il doit reculer sa pierre de pouvoir en conséquence.

Cas spécial - zone neutre

Si par expansion dans le territoire d'un autre joueur une zone neutre est créée, la perte des cases contenues dans la zone neutre doit être enregistrée en utilisant la table de fondation de territoire pour le joueur qui voit son territoire diminuer.

CARTES POLITIQUE

Quand quelqu'un prend une carte politique, il la garde afin de pouvoir la jouer plus tard. Les cartes avec un bouclier noir dans le coin gauche supérieur seront toujours jouées avec une carte décision. Une fois jouées, les cartes politique sont défaussées. Il y a 4 types de cartes.

Alliances (Bündniszwang)

Cette carte est jouée avec la carte décision sélectionnée. Les instructions sur la carte sont immédiatement effectuées avant l'action et avant qu'un prochain joueur pose une carte. Cela n'importe pas que le joueur puisse effectuer l'action ou non.

La carte Alliance a un effet sur 2 territoires voisins (un à vous et un adverse) : ni l'un ni l'autre de ces territoires ne peut maintenant s'agrandir dans l'autre.

Comme signe d'alliance entre les deux territoires, une des frontières partagées doit être tournée de 90 degrés.

Si l'espace sur lequel se trouve le signe d'alliance est pris plus tard, l'alliance entre les territoires originaux existe toujours.

Une alliance peut être arrêtée à tout moment si un des 2 joueurs participant à l'alliance verse 10 ducats à la banque.

Renégats (Überläufer)

Cette carte est jouée avec une carte décision et agit comme ci-dessus, avant l'action. Cette carte affecte 2 territoires voisins, un des vôtres et un adverse.

de ses territoires de 2 cases. Faire 2 expansions n'est pas autorisé.

Celui qui joue cette carte enlève un chevalier d'un territoire adverse (le propriétaire place le chevalier dans sa réserve). Dans le même temps le joueur doit placer un de ses propres chevaliers de sa réserve dans un de ses territoires, en obéissant aux règles de placement.

On ne peut pas enlever un chevalier qui sert de lien entre un autre chevalier de la même couleur et le château ou entre deux chevaliers de la même couleur.

Celui qui enlève un chevalier adverse d'un espace boisé doit verser 5 ducats à la banque.

On peut enlever un chevalier adverse si on peut placer un de ses chevaliers dans ses territoires.

Il est possible qu'un château puisse rester seul dans un territoire sans chevaliers.

Trésor (Dukatenschatz)

Le nombre sur la carte est la taille du trésor. Il peut être employé pendant un duel, seul ou avec d'autres cartes argent. La carte trésor ne peut pas être échangée pour des cartes argent. Si elle est employée pour placer un chevalier sur un espace boisé ou pour dissoudre une alliance, on ne donne pas le change.

Parchemin (Lehen)

Ces cartes sont employées à la fin du jeu. Leurs propriétaires peuvent faire avancer leurs pierres de pouvoir d'autant de cases qu'indiqué sur la carte.

FIN DU JEU

Une des cartes action dans la partie inférieure de la pioche indique que le roi est mort (Der König ist tot). Quand cette carte est retournée le jeu se termine immédiatement. Chaque joueur reçoit 1 point de pouvoir pour chaque montagne dans ses territoires. Celui qui possède la carte parchemin déplace sa pierre de pouvoir du nombre de cases indiqué sur la carte. Le joueur avec la pierre de pouvoir la plus avancée a gagné. Dans le cas d'une égalité le joueur avec le plus de ducats gagne (les cartes trésor sont incluses).

CONSTRUCTION VARIABLE DU PLATEAU

Une fois que vous avez déjà joué, il est conseillé de suivre ces règles afin de renouveler les parties en utilisant les 6 morceaux de carte.

Mélangez les morceaux et placez les dans l'armature. L'ordre des lettres n'est plus important.

Un joueur commence et place un château sur une case plaine libre et pose un chevalier près du château sur une case plaine libre. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 3 châteaux et 3 chevaliers.

Les chevaliers et les châteaux ne peuvent pas être placés sur des villes ou des montagnes. Au début du jeu les chevaliers ne peuvent pas être placés sur les espaces boisés.

Les châteaux de la même couleur doivent être séparés d'au moins 6 cases (pas en diagonal).

A 3 joueurs, après le placement des 3 châteaux et chevaliers, chaque joueur place alternativement un château et un chevalier de la couleur neutre. La même règle de distance s'applique aux châteaux de cette couleur neutre.

La pile A de carte Action est maintenant employée. Comme dans le jeu de base chaque pile sera mélangée séparément, mais la pile A sera au-dessus du paquet. Le reste des préparations reste identique.

REGLES POUR 2 JOUEURS

Lowenherz est un jeu très bon à 2 avec juste quelques petits changements de règles. On utilise 3 couleurs. Chaque joueur choisit une couleur, la 3ème couleur est neutre. Chaque joueur place 4 châteaux et 4 chevaliers dans sa couleur sur le plateau et puis 2 châteaux et 2 chevaliers de la couleur neutre. Les règles de placement demeurent sans changement. Les joueurs jouent à tour de rôle la place des pions neutres. Tous les châteaux de la même couleur, y compris le neutre, doivent être séparés d'au moins 6 cases. Le premier joueur pose toujours 2 cartes Décision.