

But du jeu

Le vainqueur est le premier joueur à avoir construit une Ville reliée à une chaîne de 5 Champs. On peut aussi gagner en éliminant la Reine adverse avant que le joueur n'ait pu construire une Ville.

Materiel

Le **plateau** est composé d'hexagones colorés qui forment une carte différente à chaque partie.

Les pièces hexagonales sont de trois types :

- Les 7 vertes : elles représentent les plaines
- les 5 marrons : elles représentent les montagnes
- les 7 bleues : elles représentent les mers.

Les pions. Chaque joueur possède 4 sortes de pions :

- la Reine,
- ses Princes (3 pions),
- les Villes (2 pions) et
- les Champs (8 pions).

La Reine et les Princes sont présents dès le début du jeu. Les Villes et les Champs apparaissent seulement en cours de partie.

Préparation du jeu

- 1) Chaque joueur prend 1 hexagone vert.
- 2) Les hexagones restant sont posés face retournée sur la table.
- 3) Chaque joueur en tire au sort 3 autres.

L'hexagone vert servira de point de départ à la Reine et les 3 autres tirés au sort seront le point de départ des 3 Princes. Placez les comme dans l'exemple ci-contre.



- 4) Vous devez maintenant assembler les hexagones selon le modèle suivant.



a) Mettez face à face vos deux aires de départ. Vous les placez de façon à avoir les cases de vos Reines à l'opposé l'une de l'autre.



b) Le joueur le plus jeune tire au sort 1 hexagone et le place au centre (ce joueur sera appelé dans cet exemple le joueur A et l'autre le joueur B).