

Vous ne pouvez faire qu'une seule action à chaque tour. Si vous avez commencé une action vous ne pouvez pas en commencer une autre, même si vous n'avez pas utilisé la première en entier.

*exemples :*

*a) Vous avez déplacé un seul pion, vous ne pouvez pas construire un Champ, ou faire renaître un pion.*

*b) Vous avez fait renaître un Prince, vous ne pouvez plus déplacer de pion ou construire une Ville.*

Vous jouez ces actions à chacun votre tour jusqu'à ce qu'un joueur ait accompli les objectifs de victoire. Ce dernier est alors déclaré vainqueur.



## **Description des actions**

### **Bouger 1 ou 2 pions**

Vous pouvez bouger :

- la Reine
- 1 seul Prince
- 2 Princes
- 1 Prince et la Reine (ou la Reine et 1 Prince).

De manière générale il ne peut pas y avoir 2 pions dans la même case. De plus il est interdit de passer par une case occupée par un pion adverse, sauf pour s'y arrêter pour livrer Bataille. Vous pouvez par contre passer par une case occupée par un de vos pions, sans pour autant vous y arrêter.

### Déplacement des Princes

Les Princes se déplacent plus ou moins loin selon leur éloignement par rapport à leur Reine. Le mouvement d'un Prince est de 5 cases moins le nombre de cases qui le séparent de sa Reine à son départ.

*exemples :*

*Le Prince se trouve à 1 case de sa Reine au départ, il peut donc bouger de 4 cases ( $5-1=4$ ).*

*Le Prince se trouve à 2 case de sa Reine au départ, il peut donc bouger de 3 cases ( $5-2=3$ ).*

*Le Prince se trouve à 3 case de sa Reine au départ, il peut donc bouger de 2 cases ( $5-3=2$ ).*

*Le Prince se trouve à 4 case de sa Reine au départ, il peut donc bouger de 1 cases ( $5-4=1$ ).*

Cette valeur de déplacement est un maximum. Le pion peut s'arrêter à tout moment pendant son déplacement même si il n'a pas épuisé tout son capital de mouvement. Les déplacements peuvent se faire dans toutes les directions et ne sont pas limités à la ligne droite.