

ment du pion dans la case attaquée (alors que la valeur de mouvement est fixée au départ du pion). En d'autres termes, plus un Prince s'éloigne de sa Reine, plus il s'affaiblit, plus il s'en rapproche, plus il devient fort.

Cette valeur de Bataille d'un Prince est donc de 5 moins le nombre de cases le séparant de sa Reine.

Cette valeur de Bataille en défense est doublée si il se trouve sur une case de montagne.

exemples :

- Un Prince attaque dans une plaine située à 3 cases de la Reine, sa valeur de Bataille est de 2 ($5-3=2$)

- Un Prince se trouve dans une case montagne située à 1 case de sa Reine et se fait attaquer par un autre Prince. La valeur du défenseur est de 8 ($5-1=4$, valeur $\times 2$ en montagne = 8)

- Un joueur veut attaquer un Prince adverse situé dans une case de montagne. La Reine de l'attaquant se trouve à 2 cases du lieu et la Reine du défenseur à 3 cases. L'attaque ne peut pas avoir lieu car l'attaquant a une valeur de 3 ($5-2=3$) alors que le défenseur a une valeur de 4 ($5-3=2$, valeur doublée en montagne = 4).

La valeur de Bataille d'une Reine est de 4 en plaine et 7 en montagne.

La valeur de Bataille d'une Ville est de 3 en plaine et 5 en montagne.

Rappelons que ces valeurs pour la Reine et la Ville ne sont utilisées qu'en défense dans le cas où elles sont attaquées par des Princes.

Attaque d'une Ville occupée par un autre pion.

Quand un pion Prince ou Reine se trouve dans une case de plaine avec une Ville, leur valeur de Bataille est cumulée (valeur de plaine). Dans le même cas de figure en case montagne, on additionne la valeur en plaine du pion à la valeur de montagne de la Ville.

Attaque à 2 pions :

Vous pouvez faire venir 2 pions Princes dans la même case pour cumuler leur valeur de Bataille afin de vaincre un pion adverse plus puissant. C'est la seule exception à la règle précisant qu'il ne peut y avoir qu'un seul pion Prince par case. Cependant, à votre prochain tour, vous devrez obligatoirement séparer les Princes en jouant au moins un des deux pions. Si vous oubliez ou décidez de ne pas jouer ces pions, un des deux est automatiquement éliminé.

Détails complémentaires sur les pions Villes et Champs

Il est impossible de détruire des pions Champs déjà construits. Quand votre Reine ou un Prince termine son mouvement dans une case contenant un Champ adverse ce dernier est capturé et vous le remplacez par un de votre couleur. Vous ne pouvez pas volontairement détruire vos propres Champs.