

Vous pouvez traverser une case contenant un Champ adverse sans pour autant pouvoir le capturer. Pour changer la couleur d'un Champ il faut terminer son mouvement dans sa case.

Contrairement aux Champs, les Villes bloquent le passage des pions adverses. Elles possèdent une valeur pour les Batailles. Pour les capturer votre adversaire devra amener des pions avec une valeur supérieure (cf. paragraphe des Batailles). Les Villes vaincues ne sont pas détruites mais changent de couleur. Vous ne pouvez pas volontairement détruire vos propres Villes.

Il est impossible de déplacer les Villes ou les Champs. Ils sont des pions passifs.

Il ne peut y avoir qu'une seule Ville ou un seul Champ par case. Par contre vous pouvez avoir soit votre Reine ou un Prince dans la même case qu'une de vos Ville ou Champ. Chaque joueur peut avoir jusqu'à deux Villes en même temps sur le plateau.

### Les Champs et l'objectif de victoire

Chaque Champ construit dans une case de plaine vaut 1 Champ. Un Champ construit dans les cases de montagne vaut seulement 1/2 Champ. Il est impossible de construire des Champs dans les cases de mer.

En d'autres termes, il faut 2 Champs construits dans des montagnes pour obtenir 1 des 5 points nécessaires à la victoire.

*Dans l'exemple de droite, le joueur a dû construire 7 Champs pour arriver au total de 5 (3 Champs dans une plaine, valeur 1; et 4 Champs dans une montagne, valeur 1/2).*



- Les Champs doivent être adjacents mais pas forcément en une seule chaîne de 5. La Ville peut être reliée à plusieurs petites chaînes de Champs.
- Si un Champ est séparé de la chaîne par une ou plusieurs cases de mer, vous devrez amener un Prince dans cette (ces) case(s) pour faire le lien.
- Si un Champ est séparé de la chaîne par une case de terre, vous devrez avoir une 2ème Ville dans cette case pour relier le Champ isolé à la chaîne principale.



*Dans l'exemple de gauche le joueur a construit 2 Villes. Une seule est nécessaire pour la victoire mais la 2ème Ville lui permet de relier le Champ du bas à la chaîne principale. Un des Champs a été construit de l'autre côté d'une case de mer mais un pion Prince permet de faire le lien.*