

## Regle optionnelle : Carte vierge.

Vous pouvez choisir de jouer avec une partie des cases retournées en début de jeu. Vous découvrez la carte en cours de jeu, au fur et à mesure du déplacement de vos pions.

Lors du placement initial, seuls les hexagones de départ de la Reine et des 3 Princes sont placés face ouverte. Les autres sont placés comme décrit plus haut dans la règle, mais face cachée.

Placez les hexagones dans l'ordre proposé dans l'exemple suivant, de 1 à 6.

Prenez garde durant le placement de laisser assez d'espace entre chaque hexagone pour faciliter leur retournement.



### Cas spécial des déplacements lors de la découverte des terres.

Seuls les Princes peuvent découvrir des cases encore retournées. Le potentiel de déplacement est déterminé comme décrit plus haut. Le joueur doit indiquer clairement le parcours du Prince avant de retourner l'hexagone.

Pour chaque point de mouvement, vous pouvez retourner un hexagone adjacent au Prince. Vous avez ensuite le choix entre faire avancer le pion dans la case nouvellement découverte (sans dépenser de point supplémentaire) ou de le laisser sur place.

Détail important : rappelez vous que passer de la terre à la mer, ou inversement, prend 1 mouvement entier. Par conséquent un pion situé sur la terre qui découvre une case de mer ne peut s'y rendre que si c'est son premier point de mouvement. Son mouvement s'achève alors dans cette case. Si il avait déjà bougé d'au moins une case il doit rester sur place et n'a pas la possibilité d'entrer dans la nouvelle case de mer.

Le même raisonnement est vrai pour un pion situé sur une case de mer et qui découvre une case de terre. Si il en est à son premier point de mouvement il peut entrer dans la case de terre (et son mouvement s'arrête là), sinon il doit rester dans sa case de départ.



1- Dans cet exemple le joueur Blanc va déplacer son Prince du bas. Il se trouve à 1 case de sa Reine, son mouvement sera donc de 4 cases.



2- Avec son 1er point il découvre la case du bas. Il retourne l'hexagone (une plaine) et décide de bouger le pion dans cette case.



3 - Avec son 2eme point il découvre la case d'à côté. Il retourne l'hexagone (une montagne) et décide de bouger le pion dans cette case.



4 - Avec son 3eme point il découvre la case du haut. Il retourne l'hexagone : une mer. Il ne peut pas avancer son pion car avancer dans une mer ne peut se faire qu'au début du mouvement du Prince. Or son pion s'est déjà déplacé de 2 cases.



5 - Avec son 4eme point il découvre la case d'à côté. Il retourne l'hexagone : une plaine. Il pourrait avancer son pion dans la case mais décide de le laisser dans sa case d'origine. Même si le pion n'a pas bougé, la case reste découverte.